Nº 38 Enero 1997

MSX

hnostar

La revista de los usuarios de MSX



Los encuentros de Barcelona Madrid Brasilia

Software español

Sumario

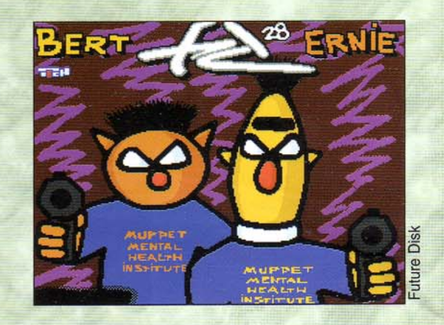
Nº 38 · IV ÉPOCA · ENERO 1997 · 1000 PTAS



Brasilia 96



Brasilia 96



Future Disk

Core Dump



No Name

Y además...

¡QUE ME DICES! PÁG. 34



La revista de los usuarios de MSX

EDITA
CLUB HNOSTAR

COLABORADORES
Manuel Pazos
Diego Millán
José M. Alonso
Rafael Corrales
MSX-Lehenak
Juan Miguel Gutiérrez
Gabriel González
Javier Dorado
Peter Burkhard (Suiza)
Ramzy Alawi (Yemen)
Marco A. Heidtmann (Brasil)
Werner Augusto Roder (Brasil)
Anderson Reis Silva (Brasil)
Rogério Bello (Brasil)
Kuniji Ikeda (Japón)

REDACCIÓN
Jesús Tarela
Ángel Tarela
Álvaro Tarela

FOTOGRAFÍA
CLUB HNOSTAR
Werner Augusto Roder
Anderson Reis Silva
Marco A. Heidtmann
José María Alonso
MSX-Lehenak

MAQUETACIÓN Y FOTOMECÁNICA
CLUB HNOSTAR

FILMACIÓN
4-CROMÍA, S.L.

IMPRIME
IMAGRAF

DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15700 SANTIAGO DE COMPOSTELA
(La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax (981) 80 72 93
Internet: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar

DISTRIBUCIÓN
España: Club Hnostar
Brasil: Cobra Software
MSX Brazilian Team
Italia: I.C.M.
Holanda: Sunrise

Depósito Legal: C-949/94

Publicación trimestral destinada a preservar el sistema MSX.

editorial

Producción nacional

La portada de este número está dedicada al software producido en nuestro país, ya que en el año que acabamos de comenzar nos vamos a encontrar con bastantes producciones nacionales. Aunque algunos juegos ya hicieron su aparición a finales del pasado año, como Vader o No Name, este año por fin veremos terminado el Sonyc, Sir Dan y otros juegos y programas que se están desarrollando. Empezamos el año además con un juego recién terminado, Pentaro Odyssey, que además será distribuido por nosotros. Como veis, en nuestro país todavía quedan programadores, y algunos muy buenos además, que no dejan de sorprendernos con nuevas producciones, y a todos ellos les hemos dedicado unas páginas en las que adelantamos algunos de estos proyectos.



Por nuestra parte, este año, aunque con bastante esfuerzo, seguiremos editando la revista. El precio seguirá siendo el mismo, y nuestro deseo es que todos volváis a renovar la suscripción, que este año será en principio por tres números. También vamos a llevar a cabo la distribución de nuevo software, que esperamos sea de vuestro agrado. Future Disk y MGF son las diskmagazines más conocidas de Holanda, que a partir de ahora también serán distribuidas en nuestro país. Si entiendes algo de inglés, tienes un Moonsound, o simplemente deseas conocer las últimas novedades de Holanda, no lo dudes y suscríbete a alguna de estas publicaciones.

Cerramos el año 96 con tres importantes encuentros de usuarios, el de Madrid y Barcelona y el primer encuentro de usuarios que tuvo lugar en Brasilia. De todos ellos encontraréis un reportaje. Estos reportajes no serían posibles sin la colaboración desinteresada de algunos usuarios que nos han remitido todo tipo de información y fotografías. Para el próximo número esperamos poder ofreceros también un amplio reportaje de la X Feria de Tilburg, que este año tendrá lugar el sábado 12 de Abril y que probablemente volverá a contar con la presencia de algunos grupos españoles.

La portada es obra de Angel Tarela y fue dibujada y renderizada en un Power Macintosh

noticias

MSX Lehenak presenta el quinto número de su fanzine en Madrid

El fanzine Lehenak tiene un precio de 300 ptas, gastos de envío incluídos. Para adquirirlo debéis dirigiros a:

MSX Lehenak
Apartado de Correos 137
48901 Baracaldo (Vizcaya)
Tel. (94) 437 93 69

Coincidiendo con el pasado encuentro de MSX en Madrid, el club MSX-Lehenak (como así se llamará a partir de ahora, en vez de MDS-Lehenak), presentó el número siete de su fanzine; un número bastante completo que, a pesar de su reducido tamaño, llega a las 60 páginas. La portada del número está dedicada al Maze of Galious, del que incluyen un mapa en las páginas centrales. Como novedad en este número, incluyen una nueva sección, "Pásatelo", coordinada por Verónica Velasco, quien tratará de ayudarnos con determinados juegos, empezando por el Mighty Battle Skin Pannic. Una sección que no debemos pasar por alto es "Taller mecánico", donde nos comentan, de una forma fácil y sencilla, cómo poner un interruptor al cartucho SCC, aprovechando además para ponerle una salida de auriculares para escucharlo en estéreo. También explican cómo poner un interruptor al Music Module para evitar el tener que pulsar la tecla ESC cada vez que encendemos el ordenador. En "MSX Land" , Iñigo Beain nos da su opinión sobre los juegos Solid Snail, la promo del Incredible Micro Mirror Men, Match Maniac y MB Muzax#3. No falta tampoco un reportaje de la visita de MSX Lehenak al segundo encuentro de usuarios de Madrid. Nos encontramos también con un comentario de los programas 3D Studio y Topdisk. Para los que gustan de los juegos japoneses, se incluye la primera parte de un



breve pero práctico manual que nos ayudará a traducir los principales textos de los juegos japoneses, especialmente de RPG. Manuel Pazos nos trae cargadores para el Salamander, Goemon y Aleste Legend. Y esto no es todo, todavía queda más: repaso de fanzines, anuncios, noticias, opiniones ...

Con el fanzine también entregan el quinto número de su suplemento en disco. Este disco nos recuerda a aquellos discos suplemento que sacábamos hace dos años con nuestra revista, incluyendo texto en scroll, menú, etc. Destacamos la inclusión del Penguin Adventure traducido al castellano, con el que hemos pasado horas y horas de diversión. También encontramos el Pennantlers 2 en inglés y tres programas de utilidad: Font-C para redefinir los caracteres gráficos del teclado, L.COM para manejo y visualización de ficheros, y el Topdisk comentado en la misma revista, para el manejo y edición de disco.





El fanzine italiano MSX ICM 22

MSX I.C.M.
Marco Casali
Via Alghero 15
20128 Milano (Italia)

La suscripción anual a la revista, 6 números, cuesta 30.000 liras y si deseas recibir además el suplemento en disco 40.000 liras. Pago mediante giro postal internacional.

El fanzine italiano nos trae esta vez la primera parte de un artículo dedicado al encuentro de Zandvoort, visitado también por este grupo italiano. A continuación, información sobre el sistema WiOS para Graphics 9000. Miri Software presenta también su CD de programas llamado "101 Programmi" en el que podemos encontrarnos gran cantidad de programas distribuidos por la propia Miri Soft: Columbus, conversores DAGIF, DABMP y DAJPG, Aladin... y todo en ficheros sin comprimir listos para usar con el MSX (si tienes CD Rom IDE o SCSI). El CD cuesta, al cambio, poco más de 5.000 ptas. "Scroll Text Disk Utility II" es un disco que nos enseña la técnica del scroll con varios ejemplos, además de escuchar buena música FM; el programa está desarrollado por Miri Software y en este número se analizan todos los detalles del mismo. El título "Navigando in Internet: Meta... HNOSTAR Home page" lo dice todo, en dos páginas comentan las principales secciones de nuestra página Web. En su sección de trucos publican las claves del juego Akin y un mini cargador para el Psycho Ball. En las últimas páginas nos encontramos con los típicos comentarios de fanzines (Freesoft 15, Power MSX 12/13, SD Mesxes 7 y HNOSTAR 36) y una relación detallada de todos los números editados por ICM desde el 10 al 21.





SD Mesxes 8. Nueva edición del fanzine español con más humor

Hablar de un fanzine que muchos ya tenéis puede resultar hasta innecesario para muchos, pero sabemos que siempre queda gente que todavía no ha visto nunca en sus manos otra revista más que la nuestra. Por 300 o 400 ptas, uno puede conseguir más información, comparar opiniones sobre un mismo programa, y hasta pasar un rato entretenido leyendo los pocos fanzines que quedan en nuestro país.

A pesar del estilo desenfadado y de cachondeo de SD Mesxes, nos acabamos encontrando con un fanzine muy completo, y con artículos bastante interesantes. En el nº8 que comentamos en esta ocasión, nos entregan la segunda parte (y parece que va a haber tercera dada la larga extensión del juego) del Pumpkin Adventure III.

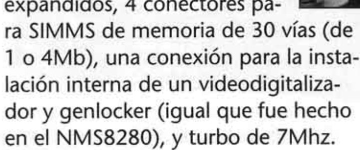


Además de las habituales secciones VDPblaster, Secta Mesxe, Trucos&Pokes, repaso de fanzines,etc. nos encontramos con un breve repaso a la feria de Zandvoort, un amplio artículo sobre el MegaSCSI y MegaRAM Disk, y un curioso artículo sobre los fractales. Para los que todavía desconocen este fanzine, decir que, al igual que el MSX Lehenak, se presenta en formato A5 y el precio de la suscripción anual es de 1.500 ptas.

Nueva versión del MegaSCSI en Brasil

Ademir Carchano ha anunciado que pronto estará disponible una versión brasileña del conocido interface MegaSCSI. También ha concluído el proyecto de una nueva placa de MSX2 ó MSX2+ (conforme el gusto del cliente) que podrá ser substituida por las placas originales de los ordenadores brasileños, aprovechando de éstos la carcasa, placa de video, fuente de alimentación,... y reduciendo así el coste final, facilitando su adquisición por parte de los interesados. Como novedad, esta placa posibilitará la instalación de 4 placas internas a través de conectores en slots expandidos, 4 conectores para SIMMS de memoria de 30 vías (de 1 o 4Mb), una conexión para la instalación interna de un videodigitalizador y genlocker (igual que fue hecho en el NMS8280), y turbo de 7Mhz.





Nuevos proyectos en Brasil

Anderson Reis Silva, programador brasileño especializado en el campo de las comunicaciones RS232, tiene en proyecto la realización de diverso software. Uno de estos programas es un administrador de BBS (con ANSI color, utilización de disco duro, CD, Zip... transmisión de sonido e imagen, ambiente gráfico, protocolos X, Y y Zmodem,...). Otros programas son un administrador para redes basadas en MSX, un emulador de terminal TTY, ANSI color y RIP; emuladores para todos los tipos de redes de Videotexto (incluídos los fotográficos).

Aunque a simple vista lo más interesante es un emulador para el envío y recepción de FAX con el MSX (sobre el que ya está trabajando) y software para acceder a las páginas Web. Aunque cree necesario la creación de una tarjeta de video, mucho más económica que el Graphics9000, que facilite una mayor resolución, lo que permitiría la visualización de páginas Web.

Además del área de comunicaciones, también se está especializando en la programación de impresoras matriciales, de inyección (inclusive color, contando con la ayuda de Marcelo dos Santos de São Paulo) y láser. Para ello necesita documentación sobre ciertas impresoras, como la Sony HBP-F1C, Panasonic FS-PK1 y FS-PC1,... con el fin de que sus programas puedan soportar el mayor número de impresoras posibles.

Actualmente está trabajando en un terminal de videotexto (Minitel francés), del tipo tradicional, no fotográfico. Este programa sólo necesita un MSX1 equipado con un modem, pero sobre un MSX2 trabajará con una calidad mucho mayor (screen 5 en vez de screen 2). El acceso a la central de Videotexto puede hacerse desde 1200 a 19200 bps. Algunas características: marcación del tiempo de transmisión, grabación de pantallas en formato propio (hasta 20 pantallas en apenas 8Kb), hora y fecha actual (sólo en los MSX2), driver para módems, marcación del último número, repetición automática del número en caso de línea ocupada, selección de tonos/pulsos, driver para impresora, sistema de envío de un mismo mensaje para todos los usuarios, ... También hay planes de hacer una versión de Videotexto fotográfico (conocido como Fotowin y ya utilizado en Brasil), aunque para llevarlo a cabo necesita documentación sobre este protocolo, utilizado especialmente en Francia.

Power MSX 14

Volvemos a encontrarnos con un nuevo número del fanzin francés, concretamente el correspondiente a los meses de septiembre-octubre. En las primeras páginas hacen un repaso por países de las últimas noticias: Rusia, Francia, España, Holanda y Luxemburgo. Junto con el Project Banshee y Match Maniac, comentan la promo del juego español Sir Dan. Y aunque con cierto retraso, analizan lo que fue el noveno encuentro de usuarios en Barcelona. A destacar en esta edición la publicación de un artículo bastante amplio (aparecido originalmente en la revista MCCM) sobre la impresión en color con una HP540C, de interés sin duda para aquellos que tengan acceso a una de estas impresoras. También comentan la versión demo del emulador fMSX para PC. El juego del mes está dedicado al Pumpkin Adventure 2, del cual incluyen además amplios mapas. Más o menos esto es todo lo que podemos encontrar en este fanzine que nos llega puntualmente cada dos meses.





Futuredisk dedica su diskmagazine 28 a los populares Epi y Blas de Barrio Sésamo

La última edición de esta diskmagazine holandesa está dedicada a los personajes Epi y Blas (Ernie & Bert) de Barrio Sésamo. Nos adelantan que la próxima edición también estará dedicada a otro personaje/s... La etiqueta en color del disco, la música de fondo, y mismo hasta los dos programas que incluyen están relacionados con estos dos personajes de Barrio Sésamo.



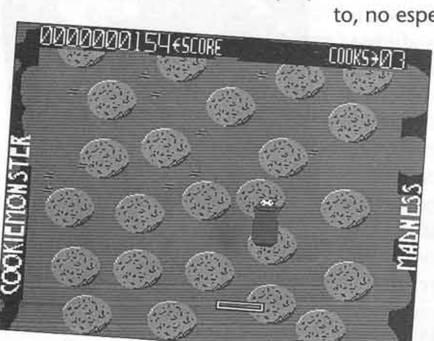
El estilo de los muchachos de Future Disk es distinto, especialmente en los textos, donde nos podemos encontrar textos chistosos, críticas, etc. aunque también textos más serios.

Hemos llegado a un acuerdo con Futuredisk para la distribución de su diskmagazine, ya que sabemos que a muchos de vosotros os resulta incómodo pedirla directamente a Holanda. Ellos confían ganar nuevos lectores en España, y su intención es que los usuarios del Moonsound puedan disfrutar de buenas composiciones en próximos números.

Este número no incluye música Moonsound, una lástima, aunque en próximas ediciones irán añadiendo más composiciones para el Moonsound, al igual que tienen intención de poner más textos en inglés.

PRESENTED BY STUFF
FUTURE
DISK
Cookiemonster Madness
Ernies Calculator
Magazine

Nada más cargar el disco nos sale una pequeña demo animada (por cierto, no esperes a que se acabe...) que da paso al menú principal. Los usuarios del Music Module podrán escuchar las voces de Epi y Blas en diferentes partes del disco.



En el menú podemos seleccionar tres apartados: Cookiemonster Madness, Ernies Calculator y Magazine. El primero es un juego estilo Arkanoid, pero en vez de los típicos ladrillos nos encontramos con una lluvia continua de galletas. En vez de golpear una bolita para romper ladrillos, aquí debemos golpear al monstruo de las galletas –conocido personaje también de Barrio Sésamo– para que éste coma el máximo de galletas posibles. Hay galletas azules que nos aumentan en tamaño de nuestra barra, rojas que hacen todo lo contrario, o verdes que nos dan 100 puntos. Cada galleta que el monstruo coma son 10 puntos, y al mismo tiempo nosotros podemos ir recogiendo las galletas que vayan cayendo, por las que nos darán un punto. Pero si miras la tabla de records, verás que será imposible superar el record... que lo tiene lógicamente Cookie.

Ernies Calculator sólo funciona en Turbo R y con MSX Audio, si no tienes Turbo R no te preocupes porque no te pierdes nada importante. Se trata de una calculadora con sólo 5 números! La historia de esta calculadora viene comentada posteriormente en la revista (Magazine).

La revista es bilingüe en holandés e inglés, aunque la mayor parte está en holandés. Sin embargo están estudiando la posibilidad de añadir más textos en inglés para que los españoles podamos interesarnos más por esta publicación. En la parte inglesa, que es la que más nos interesa, destacamos la continuación de las traducciones que están haciendo sobre la historia del "Illusion City", una sección de trucos (Randar II), comentarios de la revista holandesa que se edita en papel "XSW-Magazine", preview del "No Name" (parece ser que les ha encantando la promo y están deseosos de tener en sus manos el juego ya terminado), opinión del CD musical "Energy from MSX" y "Bluedisk GFX9000", curso de DOS2, una carta de Microsoft (el contenido de la diskmagazine en algunas ocasiones no es precisamente serio y este es uno de esos apartados) y muchos más artículos de todo tipo.

También en determinados momentos, mientras estamos leyendo la diskmagazine, observaremos como se asoma la cabeza de Epi o Blas por cualquier esquina de la pantalla.

Feria Internacional Tilburg 1997

MSX Gebruikersgroep organiza un año más, por décima vez consecutiva, la mayor feria MSX de todo Europa (y quizás del mundo). El sábado 12 de Abril será el día que acudirán cientos de usuarios, clubs de usuarios, vendedores, ... a una feria estrictamente de ordenadores MSX. El pabellón abrirá de 9:30 a 17:00 horas. Los expositores deberán, sin embargo, entrar a las 7:30 horas para empezar a montar los stands.

Para grupos extranjeros que asistan, los organizadores les pondrán un stand gratuito. Es posible adquirir hasta un máximo de 3 stands, al precio de 60 florines por cada uno (el plazo de reservas finaliza el 15 de febrero). Los visitantes tendrán que pagar 7,50 florines por la entrada.

El lugar donde tendrá lugar el evento es el siguiente:

BREMHORSTHAL
Oude Goirleseweg 167
Tilburg - Holanda

El lugar dispone de un amplio aparcamiento. Dispone de varios hoteles y moteles en los alrededores, y es posible llegar fácilmente a través del transporte público. Además, la organización ofrece un servicio gratuito de recogida desde la estación de tren.
Para más información:

MSX Gebruikersgroep
Organisatie MSX-Computerbeurs
Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg - Holanda
Tel./Fax. 13 4560668
Email: cgv@hvision.nl

TAKERU cerrará en febrero

Uno de los principales distribuidores de software de MSX en Japón, TAKERU, ha anunciado el cierre de sus tiendas para el mes de Febrero. Durante el mes de Enero ya cerraron tres de las cinco tiendas que Takeru tiene en Osaka. Ahora los grupos nipones tendrán que buscar otros medic para conseguir vender sus producciones. Uno de los juegos de los que más se habla en Japón, y que ya está prácticamente terminado es el MoonLight Saga. Se trata de un juego estilo Xak para Turbo R, del cual ya hemos podido ver una demo, pero todavía desconocemos su precio.



La revista MCCM anuncia el cierre de su publicación

Aktu Publications ha anunciado el cierre de la revista MCCM. Durante este año sacarán sólo cuatro números, siendo la MCCM 90 el último número, que saldrá en el mes de Octubre, el cual vendrá acompañado además de un CD con programas.

El número 86 es el último que ha llegado hasta nosotros, y corresponde a los meses de Noviembre/Diciembre. Como siempre la revista viene cargada de secciones con todo tipo de artículos.

Las páginas interiores en color de la revista se las dedican al "Guido's Lost in Plantinus" que es un juego al estilo Mario. También encontramos un par de páginas con un reportaje fotográfico de la feria de Zandvoort, un comentario de nuestro CD "Energy from MSX" y un comentario del Tetris II, además de la habitual sección "Art Gallery" donde se exponen gráficos enviados por los usuarios. En el apartado de diskmagazines comentan el Near Dark 6, Future Disk 25/26 y MFZ 11.

En la sección "Techno talk" nos encontramos con un amplio y detallado artículo sobre el uso del joystick de PC o Pad de la Megadrive en el MSX, incluyendo esquemas de chips y listados en basic y ensamblador.

Otro amplio artículo está dedicado a la posibilidad de acelerar el Turbo R a 40Mhz. Desde hace algún tiempo sabemos que existe esta posibilidad y en este número MCCM nos explica más sobre el tema, ofreciendo además detallada información técnica; es una lástima que esté en holandés, aunque es probable que en uno de nuestros próximos números tratemos este tema.

Cabe destacar también un artículo muy extenso sobre el MegaSCSI japonés, comentando todas sus características. Muestran además los resultados de varias pruebas realizadas en MSX2 y Turbo R comparando las velocidades de los interfaces Bert 2.7, Bert 2.8, Novaxis y MegaSCSI.

No podía faltar tampoco un análisis del nuevo interface IDE presentado por Sunrise Swiss en la pasada feria de Zandvoort.

En la sección Mega Guide terminan la serie de artículos dedicados al Pumpkin Adventure III, que han contado además con la presencia de algunos de nuestros mapas. También publican un truco y clave para el Sea Sardine, y las claves del Tetris II y de la promo del Sonyc. En las últimas páginas de la revista continúan ofreciendo la cuarta parte de un comentario de la historia, en holandés, del SD Snatcher.

Disco suplemento

Con la revista también recibimos el disco suplemento, que en esta ocasión viene acompañado además de un disco de Future Disk, llamado "FD Days Revisited".

En el disco MCCM, que sólo reciben los que también estén abonados a él, tenemos los listados y programas comentados en la revista. Por ejemplo, están los gráficos aparecidos en "Art Gallery". También programas comentados en la sección de BBS (ANSITSR. COM, PP-DIR.COM, TERM.COM, y BBSTSR.COM). Incluyen además el software que viene con el interface IDE. Para el MegaSCSI incluyen dos programas, siendo uno de ellos el visualizador de imágenes Photo CD, y también las utilidades DSKTST.BAS y !DOSSCAN. COM usadas para comprobar la velocidad de los diferentes interfaces.

Sin duda alguna, este número nos ha sorprendido por su amplio contenido, además de contar con artículos muy buenos. Es una lástima que este año dejen de editar una revista así, aunque es comprensible porque cada vez hay menos ventas y la editorial no puede mantener así la revista.



MCCM
Aktu Publications BV
Antwoordnummer 10237
1000 PA Amsterdam
Holanda

El precio de suscripción para este año (MCCM 88, 89 y 90) será de 60 florines, incluyendo el CD que se entregará con el último número. La suscripción con disco cuesta 106 florines. (Precio en Holanda)

MGF #11 y #12

En el pasado número comentábamos, en el especial dedicado a Zandvoort, el décimo número de esta diskmagazine publicada por MSX Gebruikersgroep Fryslan. En esta ocasión, Haiko de Boer nos ha enviado los números 11 y 12. La diskmagazine está totalmente en holandés, pero a partir del número 13 incluirán un apartado con textos en inglés. La música es FM/Audio y Moonsound, realizada por Edwin van der Heide, redactor jefe además de la publicación. La presentación es la típica a la que ya estamos acostumbrados (la rutina de texto es de FCS), con sus menús, secciones, ...



El número 11 está dedicado al encuentro de Almelo, y corresponde al mes de Octubre. En la introducción nos enseñan a manejarnos por el disco, además de encontrarnos con un repaso a los diez números anteriores, lista de otros productos de MGF: Houzmania, Trilogy, The Orbit, MSX View patch disk inglés, MGF Music Collection,... En la sección de software analizan el Unreal World, disco musical español. En el número 12 encontramos además una demo llamada "Impulsive Splits part #1" con música FM/Audio y Moonsound.

En los discos también incluyen un fichero comprimido con toda clase de programas, demos, utilidades, etc. En este caso nos encontramos con un ejemplo de como hacer morphing de texto en Basic (el mismo que aparece en la demo The Trilogy), un PCM Player/Sampler de 512K para Turbo R, una nueva versión del SETOPL4, esquemas técnicos del SCSI,... Sin duda, un número bastante completo, que todavía mejorará en el próximo número con la inclusión de textos en inglés.



El grupo Impuls Corporation, perteneciente a MGF, ha vuelto a sacar un nuevo disco con música tecno, house,... con toda clase de sonidos y voces sampleados exclusivo para los usuarios de Moonsound. El disco lleva el nombre de "The Rhythm" y consta de un total de 10 composiciones: Trancesession, Fading away, The highspeed 1-32 mode, Nova burst, Adrenaline, Break n Beat, Therapy for loosers, The digital underworld 1,2 y 3.

Todos los que deseen recibir esta diskmagazine (especialmente los usuarios del Moonsound, por las composiciones incluidas en ésta) podrán solicitárnosla a nosotros a partir de ahora.

En una nota de última hora nos comunican que MGF y la diskmagazine Disk se han unido para hacer una publicación todavía mejor.



MSX MEN presenta el segundo número de Eurolink, la diskmagazine española

Eurolink 2
Sistema: MSX2

Formato: disco 2DD

Edición en castellano e inglés.

Música: MSX Music y MSX Audio

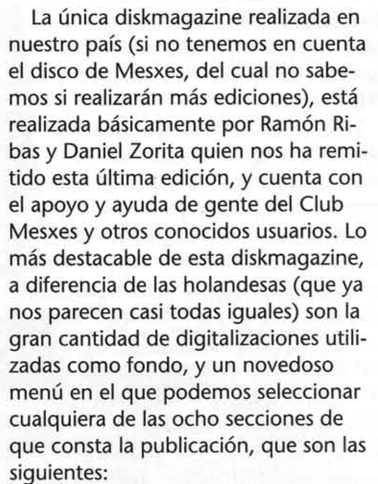
Precio: 500 ptas + 100 ptas gastos de envío

Pasados 6 meses de su edición, pasa a ser de dominio público.

Pago mediante giro postal a:

Ramón Ribas
c/.Sardenya, 379 ático 3ª
08025 Barcelona

La única diskmagazine realizada en nuestro país (si no tenemos en cuenta el disco de Mesxes, del cual no sabemos si realizarán más ediciones), está realizada básicamente por Ramón Ribas y Daniel Zorita quien nos ha remitido esta última edición, y cuenta con el apoyo y ayuda de gente del Club Mesxes y otros conocidos usuarios. Lo más destacable de esta diskmagazine, a diferencia de las holandesas (que ya nos parecen casi todas iguales) son la gran cantidad de digitalizaciones utilizadas como fondo, y un novedoso menú en el que podemos seleccionar cualquiera de las ocho secciones de que consta la publicación, que son las siguientes:



- Eurolink: información del grupo, direcciones de interés, instrucciones para navegar por el disco, staff, etc.
- Noticias: nacionales, internacionales, comentarios de la novena reunión de Barcelona y Cartagena, situación del MSX en Brasil, etc.
- Software: las últimas novedades como son No Name, Deceptor, Pentaro, y avance de los próximos lanzamientos,



además de contar con repasos a juegos como el Multiplex, Pumpkin, MIF, o Match Maniac.

- Easymbler: Curso de ensamblador ofrecido por el club Mesxes.
- MSX-Net: Selección de las mejores páginas Web de todo el mundo.
- Hardware: MegaSCSI, Remouse, MIRC (receptor/transmisor de infrarrojos), y nuevos proyectos.
- Imágenes: Un par de digitalizaciones del pasado encuentro de Cartagena.
- Extracción: Esta sección está vacía.



MSX Boixos Club cumple 10 años

MSX Boixos Club organiza una vez al mes una reunión local, dedicada única y exclusivamente al sistema MSX. En estos encuentros hacen un trabajo meramente informativo, intentando hacer entender a los usuarios descolgados que estar fuera de los cauces de la comercialidad no quiere decir que estemos parados, desinformados y mucho menos viviendo de viejas glorias.

Disponen de ordenadores MSX TR, MSX 2+ y MSX2, dotados con FM, Music Module, OPL4, ZIP etc.., que ponen a disposición de los visitantes, además de revistas, fanzines, información de Fidonet y RED BBS, con todas las noticias que se generan en el entorno MSX.

El primer encuentro fue en diciembre de 95 y desde entonces han realizado uno mensual con una afluencia de entre 15 y 25 usuarios. Disponen de una sala (con capacidad para unos 40 usuarios) para poder reunir no sólo a los miembros del MSX Boixos Club, sino a toda la gente que esté interesada en recibir información del estándar MSX. Estas reuniones son altruistas y de carácter local. Estos encuentros no están diseñados en forma de feria como la de Barcelona, están diseñados como plataforma de trabajo para exponer en esta última.

El club realiza las reuniones mensuales de ordenadores MSX en el Centre Civic Torre Mena de Badalona, situada en la Plaza Trafalgar, muy cerca de la estación de Metro Joan XXIII/L4. Las reuniones se celebran un sábado al mes, de las 10:30 a las 14:00h, y se dispone de los equipos y del espacio suficiente para cubrir las necesidades que se puedan crear.

Además de estos encuentros, MSX Boixos Club desarrolla software como los juegos Petiso Game o ID Pato.

Otra de las actividades de este club es la confección de la lista MSX Top 10 que se publica en el área MSX de Fidonet. La participación en la confección de la lista se puede hacer mediante la votación directa en las reuniones de MSX, Internet y por BBS, siendo esta vía de participación de vital importancia, ya que pueden acceder a ella muchos más usuarios, y de esta forma hacer más fidedigno el MSX Top 10.

Para más información:
Ramón, tel. (93) 460 29 57
E-mail: rcastillo@redestb.es
José Luis, tel. (93) 397 67 36

Intenso calendario de ferias en Japón para los primeros meses del año

Estos son algunos de los principales encuentros que han tenido y que tendrán lugar en Japón durante los próximos días:

5 de Enero
MSX Hatsumoode

12 de Enero
Meeting of MSX user in Tochigi

26 de Enero
Seminar of ESE RAM DISK in Osaka (MSX HARDWARE FESTIVAL)

26 de Enero
Meeting of MSX user in Sapporo

26 de Enero
Meeting of MSX user in Kooriyama

Enero
Seminar of ESE RAM DISK in Sendai

23 de Febrero
Meeting of MSX user in Sapporo

Marzo
MSX Assembly in Nagoya '97

30 de Marzo
MSX Festa in Toohoku

30 de Marzo
Meeting of MSX user inSapporo

Quizás el evento más importante sea el MSX Assembly in Nagoya'97 que se celebrará en marzo. Nagoya es el nombre de la tercera ciudad más grande de Japón.

MSX TOP 10
(primer trimestre de 1997)

TOP	JUEGO	TENDENCIA
1	SD Snatcher	se mantiene
2	Pumpkin Adv. 3	se mantiene
3	YS III	sube
4	Illusion City	se mantiene
5	Aleste 2	se mantiene
6	Blade Lords	sube
7	Space Manbow	entra en la lista
8	No Name	entra en la lista
9	Cacis	entra en la lista
10	Usas	entra en la lista

(← entra en la lista, ▲ sube ▼ baja, ✋ se mantiene)

Enviar vuestras votaciones por FidoNet a MSX Boixos Club, o por Internet a msx_boixos@redestb.es

MEGARAM

Manuel Pazos analiza este cartucho *made in Brazil* que poca gente conoce pero que esconde muchos secretos y del que podemos sacar algún provecho.

Por Manuel Pazos



CARACTERÍSTICAS

Posiblemente poco o nada sabréis de este cartucho brasileño. La verdad es que no es ninguna novedad, pues yo lo tengo hace ya varios años, pero sí que se le puede sacar provecho con un poco de imaginación.

Aparentemente se trata tan sólo de un cartucho que al ejecutarlo crea una RAM DISK con su propia memoria. Mi modelo es de 512 Kb, pero también los hay de 256 Kb. La ROM, además del programa que emula la unidad de disco y gestiona la memoria, incluye un MSX DOS en brasileño, que para nosotros no tiene demasiada utilidad, y menos si tienes un Turbo R puesto que ni siquiera funciona la RAM Disk. Ya sabemos que los brasileños no suelen programar siguiendo las normas del estándar, así que esto no debería sorprendernos...

La memoria interna del cartucho no sirve como ampliación de memoria porque no incluye mapper y el sistema de paginación es distinto del usual.



LA MEMORIA

Bueno, ¿y qué hacemos? Pues mantener pulsado [DEL] mientras se inicializa el ordenador, de esta manera desactivaremos la RAM Disk. Ahora ya podemos trabajar sin problemas.

La memoria esta dividida en páginas de 8Kb. Sólo tienes que dividir el número de Kb entre 8 para saber de cuántas páginas dispones. Como todos sabréis, las páginas del MSX son de 16 Kb y la memoria se divide en cuatro bancos:

0000-3FFF
4000-7FFF
8000-BFFF
C000-FFFF

No es muy difícil deducir que los bancos del cartucho han de ser también de 8Kb, quedando de la siguiente forma, puesto que el cartucho sólo tiene RAM de &H4000 a &HBFFF:

4000-5FFF
6000-7FFF
8000-9FFF
A000-BFFF

El cartucho tiene dos modos de funcionamiento: modo paginación y modo escritura.

Modo paginación

Se activa mandando un dato al puerto &H8E. La memoria es tratada como ROM, siendo imposible escribir en ella. Para seleccionar un banco sólo hay que escribir su número en el área en que se quiera poner. Por ejemplo, si queremos poner el banco 7 en el área 8000-9FFF, bastará con poner:

POKE xxxx,7 desde BASIC ó
LD A,3 ; LD (xxxx),A desde ensamblador, siendo [xxxx] cualquier dirección entre 8000-9FFF.

Modo escritura

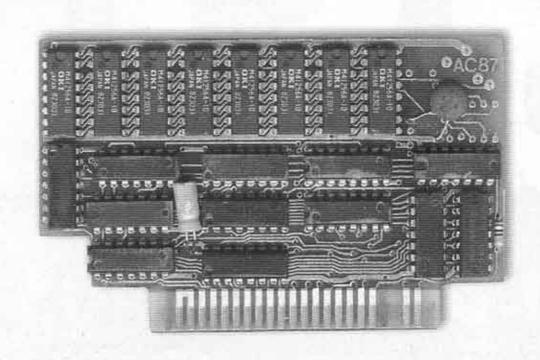
Se activa leyendo un dato del puerto &H8E. El modo de paginación se desactiva y la memoria funciona como RAM normal y corriente. Bueno, muy bonito... ¿y para qué sirve esto? Pues no sé si os habéis dado cuenta de que el sistema de paginación es el mismo que utilizan los cartuchos de Konami, así que si copias los bancos de un cartucho a la MegaRAM, seleccionáis el modo de paginación y ejecutáis el programa, podréis jugar a cualquier juego sin problemas de memoria, como si del cartucho original se tratara.

Es decir, se podría jugar al Shalom o Nemesis 2 en un MSX de 64 Kb o al Solid Snake con música en un MSX2 cualquiera. No creo que sea necesario explicar que se puede grabar tantas veces como se quiera en el cartucho, y que una vez apagado el ordenador los datos se pierden como en la RAM normal.



Esto de la emulación de cartuchos sólo vale para los de Konami y compatibles, puesto que los cartuchos de ASCII, Panasonic, etc. utilizan sistemas distintos de paginación. Pero como los puertos son direcciones de memoria, no sería muy complicado cambiar estas direcciones en el programa original para poder hacer funcionar también juegos de estas compañías en la RAM Disk.

Por ejemplo se podrían grabar los programas que vienen en la ROM del Turbo R porque el método de paginación es el mismo que el de cualquier cartucho de Panasonic, y hacerlos funcionar cambiando sólo unas cuantas direcciones (esto es teoría, no lo he probado en la práctica).



MegaRAM de 256 Kb de RAM realizada por Ademir Carchano en 1987



MI PROGRAMA

Para facilitar un poco las cosas, he hecho un programa que carga un fichero que contenga la información de un cartucho, ofreciendo las siguientes opciones:

NO EJECUTAR EL JUEGO:
Sería como si hubiésemos metido el cartucho original con el ordenador encendido.

EJECUTAR EL JUEGO CARGADO:
Pues eso.

EJECUTAR EL JUEGO CON R800:
(Sólo Turbo R) Imaginaros el Solid Snake ¡tres o cuatro veces más rápido!

EMULAR EL CARTUCHO QUE QUERAMOS:
Simplemente indicando el RC (o número de identificación del cartucho) tendremos las ventajas de las famosas combinaciones de cartuchos. Queda alguna opción más, pero de menos importancia.

El fichero que contiene la ROM se puede hacer de muchas formas, pero la más cómoda es utilizar el MGSAVE que viene con el MegaSCSI, que se encarga de mirar la longitud del cartucho y de qué tipo es.

Así que ya sabéis, si teníais este cartucho y no lo usábais mucho, esta es la oportunidad de sacarle provecho.

Si os interesa conseguir el programa que maneja la MegaRAM, podéis contactar con Manuel Pazos en su dirección de Internet: uc233@ estud.unican.es

De la mano de Werner Augusto Roder Kai del club MSX CORE CLUB, nos llega el presente artículo, que viene a ser un pequeño resumen del encuentro que tuvo lugar el Brasilia el día 16 de Noviembre de 1996

Fotografía

Werner Augusto Roder Kai
Marco André Heidtmann
Anderson Reis Silva



Brasilia

I ENCUENTRO DE USUARIOS DE MSX

Vista exterior del recinto donde tuvo lugar el evento.

Nos encontramos en Brasilia, a las puertas del "Espaço Cultural 508", un amplio recinto que cuenta con dos teatros, varias salas y auditorios donde se celebran exposiciones y cursos. Los usuarios que llegaron de fuera de la capital se hospedaron en el SESC 913, que es una institución brasileña, con unidades en todo el país, que promueve actividades culturales. Allí se alquilaban habitaciones al igual que en un hotel.



Marco Heidtmann, del MSX Brazilian Team, se trasladó desde Belém para presentar una gran variedad de revistas y fanzines, así como algunos CD: Xtory 1, F1 Spirit y Energy from MSX. Hizo varias demostraciones con su MSX Turbo R conectado al Music Module y teclado Philips. También, gracias a Hnostar, pudo presentar el cartucho Moonsound, que estuvo prácticamente todo el día en funcionamiento.

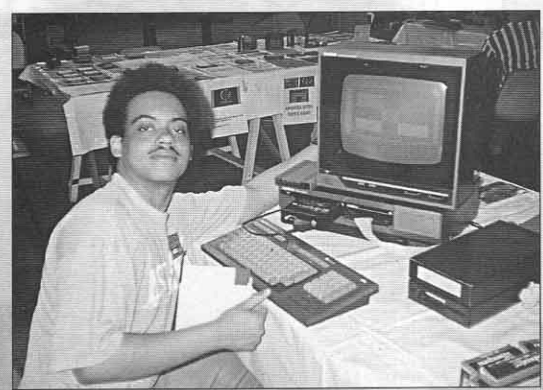
Al final de la tarde, este club también presentó el MSX Handscanner de Gouda. A pesar de tener terminado el primer número de su revista MSX World Magazine, todavía no ha sido impresa debida a problemas de negociación con la imprenta. Contaban además con un interface de comunicaciones RS232C SVI 757 y el MegaSCSI, que sin embargo no fueron utilizados en ninguna demostración.

En el stand de Zilogic MSX Club, André Delavy mostró su programa ZGRAFER, un editor gráfico multitarea para Screen 2 en 64 columnas, que está prácticamente terminado. Su amigo, músico y compositor, Pablo Villalba, mostró un disco con varias músicas para FM. También mostraron el juego Solid Snake, para que todos pudiesen escuchar el sonido SCC. También llegaron a desmontar su ordenador para poder prestar el PPI8255A al Proyecto Z180. André, que pretendía lanzar su fanzine, decidió esperar un poco más para poder incluir alguna información sobre este encuentro.

En la fotografía superior, Paulo Sergio Bárbara, Werner A. Roder y José Plácido Rafanelli, posan ante la entrada del "Espaço Cultural 508".

En la fotografía inferior, João D'Artagnan A. Oliveira (Zilogic) conversando con André Moragas Delavy (Zilogic) y Ademir Carchano (CIEL).

D'Artagnan Oliveira y Robson Araújo llevaron su Proyecto Z180, un MSX2 basado en el procesador Z180 de Zilog, a 14.3 Mhz con 1Mb de RAM y DOS2. Debido a una mala conexión, una PPI8255A se estropeó y tuvieron que pedir prestado este chip a André, para poder hacer una rápida demostración. D'Artagnan conversó bastante con Ademir Carchano y Edison A. Pires.



Anderson Reis Silva. Software de videotexto para MSX.



Norberto y Gilberto Santos del grupo Zilogic mostrando los manuales técnicos del VDP9938/58/90 y OPL4.

Los hermanos Gilberto y Norberto Santos llevaron su Turbo R ST, al que le conectaron un Music Module con teclado MIDI Yamaha PSS795. Tenían conectados además, en una minitorre, dos unidades de disco, y un disco duro SCSI de 525Mb con el MegaSCSI. En otra mesa mostraron también el MSX2+ Sanyo y una colección de revistas japonesas. También vendían fotocopias encuadernadas de los libros técnicos de los procesadores V9938, V9958, V9090 y del OPL4.

Leonard Oliveira mostró como tocar dos músicas diferentes al mismo tiempo, una en el FM PAC y otra en el SCC. Después se cargaron varios juegos y demos en su ordenador.

Ademir Carchano fue en compañía de su sobrino Diógenes Carchano, quienes mostraron el ACE001 (Projeto BR), que es un MSX2+ usando



Leonard S. Oliveira de Zilogic y Werner A. Roder Kai de MSX Core Club.



José Plácido Rafanelli (The MSX Magical Computer Club). A la derecha, Edison Antonio Pires Moraes (Proyecto Omega) presentó su nuevo libro "MSX Top Secret".

De arriba a abajo: Congreso Nacional; Werner Augusto en el Teatro Nacional; Anderson Reis, Paolo Sergio, Marco Heidtmann, Edison A. Pires, Werner Augusto y José Plácido en el Congreso Nacional; Werner Augusto en la Catedral de Brasilia.

Werner A. Roder Kai, Edison A. Pires de Moraes (Proyecto Omega), José Plácido Rafanelli (MSX Magical Computer Club) y Anderson Reis Silva.



Edison A. Pires de Moraes, Adriano C.R. da Cunha (MSX OS), Paulo Sergio Bárbara y João D'Artagnan A. Oliveira (Zilogic) probando el proyecto Z180.



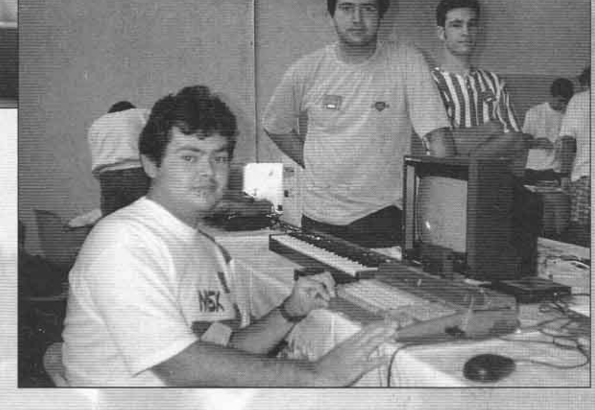
Bruno Márcio del grupo Zilogic con la placa ACE001

Un momento de intercambio de opiniones



Marco A. Heidtmann junto a José Plácido Rafanelli y Paulo Sergio Bárbara

En el stand de MSX Brazilian Team podía adquirirse la revista Hnostar, CD musical, y diverso software de la actualidad.



el Z80H con 1Mb de RAM, DOS2, FM, 2 disqueteras, disco duro SCSI de 150Mb conectado a través de un interface de fabricación propia, y botón Turbo que eleva el reloj a 7Mhz. En él fueron ejecutados varias demos y juegos. Ademir explicó las características de esta máquina. Al final también presentó dos maquetas de su próximo proyecto, que son dos placas de MSX2+, muy semejantes a las de los ordenadores Hotbit y Expert, para que los usuarios puedan transformar sus MSX1 en MSX2+ con apenas substituir las placas.

Adriano Cunha habló sobre la marcha de su proyecto MSX OS, un sistema UNIX para MSX2 con 256Kb. Él y André Delavy estuvieron cambiando ideas sobre rutinas en ensamblador.

Anderson Reis Silva mostró su nuevo programa, un emulador de terminal VT52 para acceder al sistema brasileño de Videotexto con interface serie y modem externo. Se trata de un programa muy bueno, con recursos inéditos.

Edison A. Pires llevó su colección de manuales de Zilog, además de presentar su nuevo libro MSX Top Secret, que ya fue encaminado a una editora para su publicación. Explicó también las características de su Proyecto Omega, un MSX basado en el Z380 a 28.64Mhz. Organizó una encuesta con todos los interesados en ayudar en el proyecto, que pretende mostrar en el próximo encuentro de 1997.



De izquierda a derecha: Leonard S. Oliveira, João D'Artagnan, André Moragas Delavy, Edison A. Pires, Ademir y Diógenes Carchano y Adriano CR. da Cunha.

José Rafanelli y Paulo S. Bárbara acabaron con la mesa de MSX Brazilian Team, comprando casi todo lo que tenían de fanzines y software. Tan sólo José llegó a gastarse más de 200 dólares.

Yo me quedé bastante animado al encontrar tanta gente a la que le gusta el MSX, y decidí lanzar el MSX MIX#4 con un especial dedicado al encuentro. Saqué muchas fotos y

De arriba a abajo: Werner Augusto en la Esplanada de los Ministerios; José Plácido Rafanelli, Marco Heidtmann, Edison A. Pires, Paulo Sergio Bárbara y Werner Augusto en el Palacio de la Alvorada, Residencia Oficial del Presidente de Brasil; Werner Augusto en el Supremo Tribunal Federal; y Werner Augusto y el Itamaraty.


Norberto y Gilberto Santos, y André Moragas con su MSX Turbo R conectado a un teclado MIDI.



Werner Augusto Roder Kai, Adriano C.R. da Cunha y André Moragas.

entrevisté a todos los participantes. Yo sólo presenté mi camiseta del MSX Core Club...

SORTEO

Al final del encuentro, cuando apenas quedaban trece personas en la sala, Marco André, del MSX Brazilian Team, sorteó una docena de regalos entre los presentes. De esta forma, hasta aquellos que no habían comprado ninguna cosa durante todo el encuentro pudieron llevarse un pequeño recuerdo del mismo.

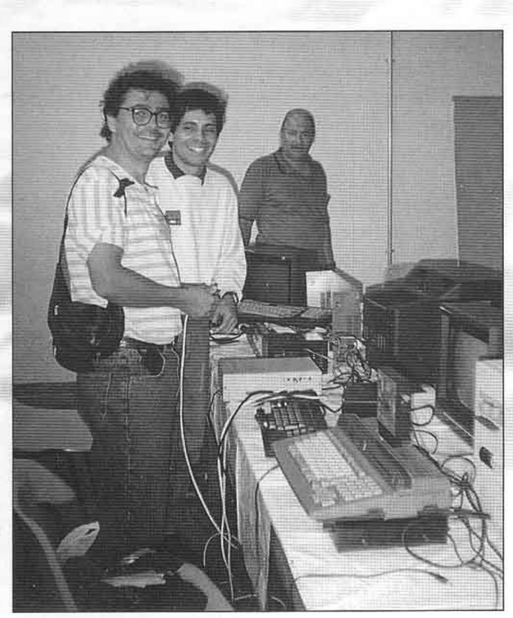
CONCLUSIÓN

Gracias a los esfuerzos de Marco A. Heidtmman y André Delavy, todos los asistentes pudieron probar de cerca las maravillas que solamente conocían a través de las páginas de Hnostar. El encuentro de Ademir Carchano, D'Artagnan Oliveira y Edison A. Pires fue muy importante, pues ese intercambio de ideas y experiencias mejorarán sin duda los futuros proyectos de MSX brasileños.

Al igual que yo, muchos se animarán por saber que no estamos sólos con el MSX. Destacar también que durante todo el encuentro no hubo ningún tipo de rivalidad.

Brasilia es una ciudad moderna, agradable, tranquila y segura, y en la que es imposible perderse por la buena distribución de las calles. Visitarla fue una buena experiencia.

Invito a todos a conocer Brasil y a participar en el próximo encuentro en 1997.


João D'Artagnan y André Moragas Delavy.



informa

Después de un largo período de más de seis meses sin tener noticias del grupo brasileño Cobra Software, Rogério Bello vuelve a entrar en contacto con nosotros para informarnos de la situación actual de este club. Esta información está dedicada especialmente a todos nuestros lectores de Brasil.

Más de siete años de dedicación

«No conseguí enriquecerme con el MSX, no, más bien todo lo contrario; pero era suficiente para aquellos años. La única cosa buena durante estos 7 años fue el reconocimiento nacional e internacional de las personas que saben que hacemos siempre lo mejor para ellas, haciendo de nuestra meta de defensores del MSX lo máximo de nosotros mismos.

Recientemente el MSX en Brasil está muy abandonado y olvidado. A pesar de que muchos continúan con él, cada mes que pasa más usuarios dejan el ordenador de lado por varios motivos, incluso hasta por pereza. Esto influye directamente en nosotros, Cobra Software, que teníamos una media de 15-20 pedidos por mes, con un valor bruto de R$ 25 - 40 (estimación hasta Julio de 1994. El valor del real R$ equivale más o menos al dólar US$).

Desde esa fecha hasta ahora, empezamos a presenciar la leve y oculta agonía que estaba aconteciendo con los ordenadores MSX de Brasil. Al contrario de lo que deberíamos haber hecho, nosotros incentivamos todavía más el sistema, lanzamos revistas, importamos software, hicimos intercambios internacionales, ayudamos a otras pequeñas empresas brasileñas de MSX, desarrollamos programas, hicimos entrevistas, nos actualizamos, etc, etc.

Hoy, a día 1 de diciembre de 1996, no podemos negar que nuestras actividades bajaron a una media de 1-5 pedidos del valor bruto de R$ 2.5 - 5 (estimación hasta diciembre de 1996). Como pueden ver ya es totalmente imposible mantenerse con el MSX a cualquier nivel, en Brasil hemos llegado al límite en lo que se refiere a uso profesional del MSX. Mismo estamos recibiendo menos correspondencia, llegando a sólo tres cartas por mes.

De los programas desarrollados por Cobra Software nunca se vendieron más de 5 copias de cada uno en Brasil, lo que no nos pagó meses y meses de duro trabajo, salud y tiempo empleado. Un ejemplo internacional es el caso de Majara Software de Manuel Varela, de quien adquirimos 5 ejemplares completos con manual de su juego Arma Mortal y, a pesar de poner anuncios en catálogos, en BBS, promos, anuncios en revistas, etc., sólo vendimos una copia hasta el momento.

Nosotros, los brasileños, esperamos que nuestro país salga definitivamente de la inflación, para poder vivir con una calidad de vida mejor. Pues bien, ahora que esta situación ha mejorado, es triste ver que el Moonsound todavía cuesta una fortuna, 272 dólares o reales. En Brasil no pagarán más de 250 dólares por un MSX2+ completo (unidades, FM, modem, 256K Ram, disquetes,...). Nosotros en Brasil, no podríamos disponer más de 80 reales para este periférico.

¿Qué cambia en Cobra Software? Debido al gran desinterés por el MSX en nuestro país, nosotros hemos dejado de trabajar profesionalmente (no vendemos nada más) en Brasil. Continuaremos dando todo nuestro apoyo internacional. Continuaremos con los intercambios culturales, intercambio de software internacional e información. Dejamos de publicar las revistas MSX Viper y Viper Special, por ser muy trabajosas, artesanales y caras, además de que el número de ejemplares vendidos bajó drásticamente. Agradecemos de corazón a todas aquellas empresas y personas que realmente nos tienen ayudado a través de estos años, sea ayudando, adquiriendo o contribuyendo con Cobra Software.

Una buena noticia es que todo el software producido por Cobra Software estará disponible para los usuarios japoneses a través de las máquinas de Takeru en breve. Estarán disponibles: MSX Brigade 1, 2 y 3, Fastway, Hotway, Pretty Dolls y High Screen Tools.

También a través de Abyss, más concretamente de Olivier Hustin, será abierto un espacio dedicado a Cobra Software en la página Web de este grupo. La dirección Web: http://www.worldnet.net/-benoitm

También se encuentran algunos archivos en el servidor FTP Funet (Finlandia).»

Por último incluimos los resultados de dos tentativas por parte de Cobra Software para importar o volver a fabricar el MSX en Brasil.

Carta de Gradiente

«Estimado Rogério,

Agradecemos sus cartas enviadas el 18/1, 7/2 y 15/5/96, y acepte nuestras disculpas por la demora en responderlas.

Todo el material e informaciones que nos enviaron, fueron analizados por nuestros profesionales de Marketing, quienes consideraron su materia publicada en la revista Club Hnostar bastante interesante.

Gradiente se siente honrada en recibir una propuesta para viabilizar el proyecto del MSX ACE desarrollado por ACVS Electronics, sin embargo económicamente no nos es viable reingresar en este segmento de ordenadores.

Tenemos la certeza, por lo descrito sobre el prototipo ACE, que no habrá dificultad en encontrar apoyo para este proyecto.

Reiteramos nuestros agradecimientos por el respeto y aprecio que Cobra Software tiene con Gradiente.

A usted Rogério y a su empresa, nuestros sinceros votos de éxito en este proyecto.

Un abrazo,

Marcus Vinicius Ciocci

Director de Servicio al Cliente»

DAEWOO

«Bien, durante estos años hemos intentado con todas nuestras fuerzas que el MSX volviese a ser fabricado en Brasil. Nuestro contacto más pro-



gradiente

SP 29/5/96

Cobra Software
At.: Sr. Rogério Bello dos Santos

REF.: MSX ACE

Prezado Rogério,

Agradecemos suas cartas enviadas em 18/1, 07/2 e 15/5/96, e queira aceitar nossas desculpas na demora em respondê-las.

Todo o material e as informações que nos foram enviados, foram analisados por nossos profissionais de Marketing que aliás, consideraram sua matéria publicada na revista Club Hnostar bastante interessante.

A Gradiente sente-se honrada em receber a proposta para viabilizar o projeto do MSX ACE desenvolvido pela ACVS Eletronics porém, face as mudanças de ordem econômica, não nos é viável reingressar neste segmento de computadores.

Temos certeza pelo o que foi descrito sobre o protótipo ACE, que não haverá dificuldade em encontrar parceiros para este projeto.

Reiteramos nossos agradecimentos pelo respeito e apreço que a Cobra Software tem com a Gradiente.

A você Rogério e a sua empresa nossos sinceros votos de sucesso neste projeto.

Um abraço,

Marcus Vinicius Ciocci
Diretor de Serviços ao Cliente

Tel. 867-7050 Fax 867-7236

GRADIENTE ELETRÔNICA S.A.

metedor fue con la empresa DAEWOO de Brasil. Como ya sabíamos que ella era la responsable de la fabricación del CPC-400 en Corea, entramos en contacto con el Sr. Yong Ho Lee, gerente de la empresa en Brasil, quien nos concedió una entrevista colectiva en la que participamos yo y mi esposa Sandra, de Cobra Software y José A. Francisco, de Freak Soft System.

Al principio fuimos muy bien recibidos, llevamos nuestra carta de intenciones al Sr. Yong, quien nos atendió. Después de explicarle la situación real del MSX en Brasil en aquella época, el Sr. Yong recogió varios datos estadísticos, como el número estimado de ventas, usuarios que lo utilizaban, número de ejemplares en circulación de las principales revistas de la época, etc, etc.

Después de una larga conversación y aclaraciones, el Sr. Yong nos dijo que de inmediato Daewoo sólo podría importar tales ordenadores sobre una condición de O&M (Operation & Marketing), es decir, ellos traían la máquina (placas), y el importador colocaba su propia marca en la consola. Pero esto requería un movimiento exageradamente grande de ordenadores, lo que huía a nuestra meta.

Nos despedimos del Sr. Yong con la promesa de que él entraría en contacto con Daewoo de Corea, para obtener más información y detalles sobre el CPC-400 y la remota posibilidad de importarlo para Brasil. Después de tantas gentilezas y cartas, todavía estamos hoy esperando un fax del Sr. Yong.

Por ello, pedimos a aquellos usuarios de Brasil y del exterior que quieran obtener respuestas, que escriban o envíen un fax a Daewoo.»



VIVA CAMPUS

1996

Durante tres días la Universidad Estatal Paulista (Unesp) en São Paulo fue el escenario de una exposición dedicada íntegramente al sistema MSX. El organizador de tal evento fue un estudiante de dicha universidad y gran forofo del sistema MSX: Werner A. Roder Kai, del MSX Core Club.

Por Werner A. Roder Kai

Fecha
Días 21,22 y 23 de Octubre de 1996

Local
Biblioteca del Campus de la Universidad Estatal Paulista (Unesp) en Bauru (São Paulo)

Evento
Exposición de MSX con el título "Computação Alternativa", participando del *Projeto Viva Campus*, tres días de exposiciones y otras actividades culturales en el Campus Universitario de la Unesp de Bauru

VIVA CAMPUS

La Universidad Estatal Paulista (Unesp) está mantenida por el Gobierno del Estado de São Paulo, al lado de la Universidad de São Paulo (USP) y de la Universidad de Campinas (Unicamp).

La Unesp está formada por 24 Facultades distribuidas por 14 ciudades del interior del estado de São Paulo, más la capital. Emplea a más de 3500 profesores en 120 cursos de graduación ofreciendo enseñanza gratuita a más de 17.000 alumnos, completando 20 años de existencia en 1996.

Esta información es útil para aquellos estudiantes europeos que deseen hacer un estudio en la Unesp a través del IAESTE.

El Campus de Bauru reúne a tres Facultades: Facultad de Arquitectura, Artes y Comunicación (FAAC), Facultad de Ciencias (FC) y Facultad de Engeniería y Tecnología (FET).

En el año 1995 los profesores y alumnos del curso de Comunicación Social (Periodismo, Radio y TV, y Relaciones Públicas) de la FAAC crearon el "Projeto Viva Campus", que consiste en un evento de tres días de duración donde el Campus es utilizado para el desarrollo de actividades culturales, como muestras de artes plásticas, exposiciones de trabajos realizados por los alumnos, presentaciones de grupos musicales, canto, danza, exposición de vídeos, etc.

Al inicio de este año, inscribí mi exposición de MSX , consiguiendo que destacase de los demás, ya que fue el único que envolvía informática en todo el evento. Gracias a esto conseguí un espacio privilegiado, la biblioteca. Ésta se encuentra en el centro del Campus, dotada de aire acondicionado y de un sistema de seguridad que otras salas no podrían proporcionar.

El 21 de Octubre, viajé directamente de mi casa en Santa Cruz do Río Pardo al Campus, y pasé prácticamente todo el día montando la exposición. La tarde del día siguiente me alegró ver a Ademir Carchano, que venía acompañado de su mujer, gentilmente atendiendo a un pedido mío para traer el ACE001. Ademir me mostró su proyecto y rápidamente aprendí a trabajar con el ACE001 y a utilizar sus características especiales. Infelizmente ellos no pudieron permanecer por mucho tiempo y me dejaron antes del final de la tarde. Por la noche recibí la visita de cinco usuarios, que viajaban especialmente para acudir al evento. Eran Antonio Moura, José Braga Júnior, José Rafanelli, Paulo Bárbara y Roberto Vieira. Fue una alegría el po-



Alumnos del curso de Computación visitando la exposición



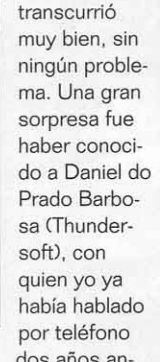
Werner Augusto y Weber Kai con Hotbit 1.1 y Expert 2.0



Paulo Bárbara, Werner Roder, José Braga Junior, José Rafanelli y Roberto Vieira

der hablar con otros usuarios de MSX. La mayor parte de las personas que visitaron la exposición no conocían mucho los ordenadores, o no sabían que existían otros tipos de ordenadores aparte de los PC.

Me quedé bastante impresionado con el ACE001, nunca había visto un MSX con un aspecto tan profesional, con interface SCSI, disco



Daniel do Prado Barbosa (Thundersoft)

duro de 150Mb, a 7 Mhz,... Al ver el ACE001 todos pensaban que era un PC, pues estaba en una torre de PC, con su fuente de alimentación, y la placa incluso se parecía a la de un XT.

Como anécdota, una mujer al ver imágenes digitalizadas en Screen 12 en mi Expert conectado a un TV me preguntó si se trataba de un videocassete...

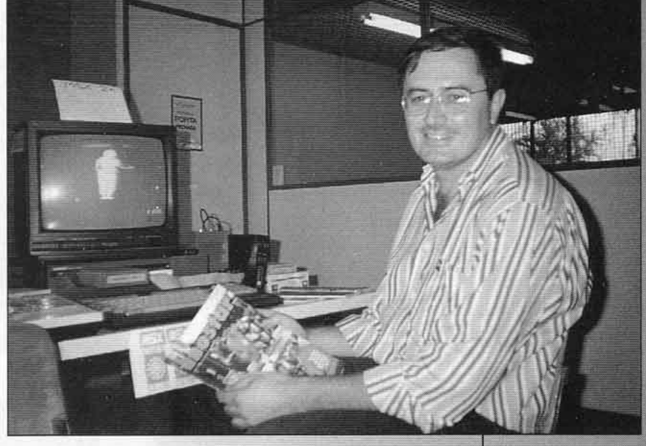
Coloqué carteles con informaciones de cada uno de los ordenadores, con datos como la RAM, reloj, procesador, año de fabricación, etc. El personal de informática, acostumbrado a los megas del PC, no daba crédito a los gráficos, músicas y animaciones mostradas en ordenadores antiguos de 8 bits con tan poca memoria y velocidad.

"Viva Campus" terminó al tercer día, pero como el material prestado, así como el espacio ocupado, no fue reclamado, pude seguir con mi exposición durante dos días más. Hasta el último día todo transcurrió muy bien, sin ningún problema. Una gran sorpresa fue haber conocido a Daniel do Prado Barbosa (Thundersoft), con quien yo ya había hablado por teléfono dos años antes, pero sin haber mantenido ningún contacto. Él estaba estudiando Engeniería Electrónica en la Unesp sin que yo lo supiese.

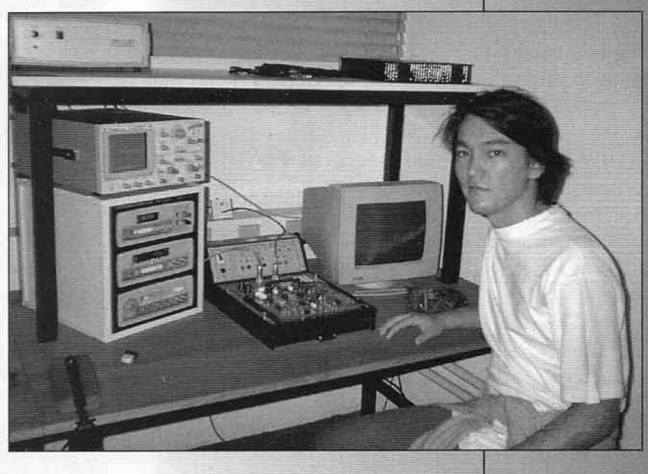
En la tarde del último día desmonté todo. Conocí a más de diez usuarios de MSX que estudiaban en la Unesp y espero que sigamos en contacto para organizar un nuevo encuentro el próximo año.

Me gustaría expresar aquí mi agradecimiento a todos los que participaron, especialmente a los que viajaron de lejos para poder acudir a la exposición (Ademir de Sagres - SP, Paulo de Franca - SP y Roberto de Guaruj - SP), al personal de la Comisión Organizadora del Viva Campus 96, por la oportunidad, apoyo y asistencia, a Italo Valério que me envió bastante material y dio ejemplo a todos nosotros de como se divulga el MSX. Y como no, a mis amigos Daniel Parise y Leonardo Tomioka que me ayudaron con el transporte de todo el equipo en sus coches.

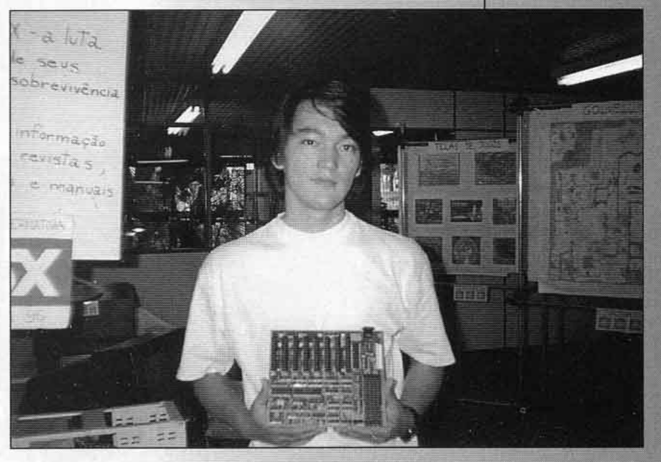
VIVA CAMPUS



Ademir Carchano con la revista Hnostar 36, junto al ordenador Expert transformado con sus placas



Werner A. Roder Kai en el laboratorio de electrónica digital



Werner A. Roder Kai posando con la placa ACE001





el segundo día de noviembre tuvo lugar el acontecimiento por excelencia del MSX en España: el X Encuentro de

Artículo: Diego Millán

Fotografía: José M. Alonso

Como novedad en este certamen la organización celebró un nuevo concurso, además de los ya habituales, de programas de utilidad, con un premio único de cuatro mil pesetas. Otra novedad fue la existencia de stands gratuitos para expositores que no fueran a comerciar con algún producto.

Por supuesto, no olvidar el fórum sobre "Comunicaciones en el MSX" que impartieron Jose María Alonso y Albert Molina. Y como no, a medio día, los sorteos de rigor gracias al patrocinio de los distintos grupos presentes que aportaron su granito de arena. Todo esto hacía presagiar, como así fue, un día muy entretenido.

Con un poco de retraso, sobre una media hora, pudimos acceder al local de la reunión pagando, obviamente, las quinientas pesetas de rigor. Ya dentro, unos carteles nos informaban sobre los acontecimientos, sobre los stands que nos esperaban y las distintas exhibiciones que tendrían lugar en el transcurso del día.

Visto que disponíamos de tiempo, antes de pasar a la sala anexa a presenciar las exhibiciones, procedimos a entrar a la sala de los stands.

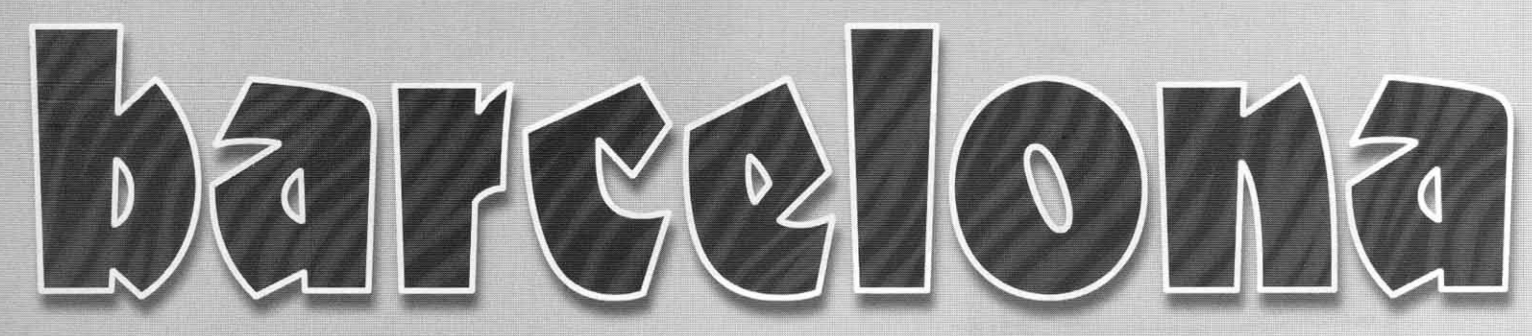
Describiendo de derecha a izquierda, el primer stand que encontramos fue el de los chicos de Badalona, MSX Boixos Club, donde se mostraba el juego de habilidad Petisos realizado por uno de sus miembros, Benjamín Miguel Miralpeix, ya presentado en la anterior reunión. Además, exhibieron gráficos para MSX2+, así como montajes de los videos de las reuniones que organizan todos los meses en Badalona.

En el siguiente stand pudimos encontrarnos, por primera vez en Barcelona, a Second Foundation, Nacho y Miguel Cabrera, que junto con Rafael Corrales de Power Replay se acercaron a última hora a Barcelona (gracias, según me contó, a unos chicos de Granada que se hacen llamar Ñaca Soft y que disponían de algún espacio en el coche en el que viajaban).

Presentaron, por primera vez en Barcelona, el CD recopilatorio de juegos y programas del sistema, así como de emuladores para diversas plataformas (PC, Amiga, Mac). Debido a la ausencia de Leonardo Padial, mostraron en su lugar el expansor de 8 slots, el interface SCSI, la ampliación de 1Mb. y exhibieron un prototipo de una caja de metacrilato con su fuente de alimentación para dar cabida al expansor de slots y a los distintos cartuchos y discos duros que se añadan. También anunciaron la posibilidad de que, si hay suficiente gente interesada, Leonardo montara placas controladoras de disco (que tanta falta le hacen a los poseedores del Sony HF9S) de la cual ya dispone de un prototipo.



En el siguiente, el siempre muy visitado stand de FKD (un Turbo R con su sintetizador MIDI, Moonsound y equipo amplificador siempre atrae la atención), quienes aprovecharon la ocasión para sacar a la venta el número doce de su FKD-FAN de sesenta páginas, con un poco de retraso ya que debía haber estado en la anterior reunión; aunque éste lo compensaron añadiendo dos suplementos en papel, una guía de cómo acabarse el Pumpkin Adventure III y una reflexión sobre el MSX: "MSX. Un sistema racional". Pacho Soft, uno de los miembros, sacó a la venta su traducción del Fray al español (aunque poca dificultad debe tener traducir un programa del inglés) al módico precio de quinientas pesetas. Teo y Frans López, como en anteriores reuniones, vendieron sus traducciones de Guncannon,Outer Limits, Sanatorium of Romance (versiones mejoradas) y Golvellius 2. Anunciaron que ya casi disponían de la traducción del Princess Maker que realiza Teo de una versión que no necesita Kanji Rom, por lo que se podrá disfrutar en cualquier MSX2. No salió a la venta ya que Teo quiso asegurarse de que to-



usuarios en Barcelona. Esta vez se celebró, a modo de prueba, un sábado debido a las peticiones que se formularon en encuestas realizadas en las anteriores reuniones.
Como en pasados encuentros, se habilitó una segunda estancia para que en ella se realizaran las presentaciones a cargo de los grupos que así lo solicitaran, así como para que la gente pudiera contemplar los trabajos que se presentaron a los concursos de música y gráficos.

dos los finales del juego aparecían correctamente. No quiere dejar nada en el aire.

Tras ellos, Jose María Alonso se encargó de hacernos llegar el material de MSX-Spirit, así como de Hnostar. De aquellos nos llegó su último número de la revista, que con bastante retraso vio la luz en la pasada reunión de Cartagena, un número especial de ochenta y cuatro páginas y con una portada en color mucho más decente que las anteriores. También se presentó la MSX Perfect Collection 2, una cinta elaborada por Javier Soto Doval con la ayuda de Angel Carmona, de bastante calidad y que recoge músicas arregladas (y varias originales del SCC) de juegos de MSX o continuaciones de los mismos en otras plataformas. También estuvo a la venta el CD que distribuían recopilatorio de Juegos MSX2 y Turbo R.

De Hnostar se presentó el último número de la revista, el Hnostar 36, así como algún número anterior, pero, sobre todo, lo que causó sensación fueron los cuatro Moonsounds que Hnostar puso a la venta en esta ocasión.

Por supuesto, no quedó ninguno al finalizar la tarde que no tuviera dueño. También llevaron los últimos programas que han recibido, como el Match Maniac y el Tetris II Special Edition que cuenta ahora con una versión para MSX2 (aunque sigue requiriendo DOS2) pudiendo considerarse el mejor Tetris para el sistema. El club también envió gran cantidad de material presentado en la pasada feria de Zandvoort: Battlebomber, Futuredisk, MGF, NoiseStatcher, Calculus, Twisted Reality, Burning Fire, Space Quest, ...

Por supuesto, Jose María Alonso no pudo pasar la reunión sin mostrar las capacidades de su equipo formado por su Turbo R ST ampliado a un mega, su nuevo expansor de cuatro slots de procedencia brasileña, su MegaSCSI, unidad ZIP, CD-ROM, Graphics 9000 y su recientemente adquirido Moonsound. Así, en su monitor no pararon de verse las grabaciones que realizó en video en la reunión de Cartagena y que estaban almacenadas en su ZIP, como tampoco dejaron de oirse las prestaciones musicales de su reciente adquisición.



Kai Magazine presentó "No Name" del que llegó a vender medio centenar de copias.

Siguiendo los stands, y antes de llegar al final de la sala, alcanzamos el stand de MSX-Men. Aquí, Ramón Ribas dispuso a la venta el ya muy conocido material de Compjoetania, sus demos, y de Oasis los patches y guidebooks. Como novedad, presentó el segundo número de Eurolink realizado por él, Daniel Zorita y con la colaboración de Néstor Soriano que, por supuesto, sigue en su línea ascendente, siendo ya uno de los mejores diskmagazines que podemos encontrar, tanto técnicamente como por contenido. Aparte que el precio, quinientas pesetas, es irrisorio.

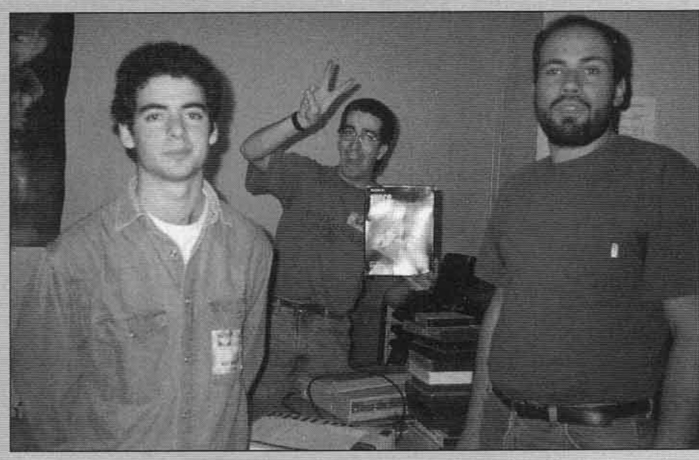
EL CLUB MESXES PRESENTÓ, CAMPOTRAVIESA PARA NO PERDER LAS BUENAS FORMAS, EL ÚLTIMO NÚMERO DEL MÁS DIVERTIDO FANZINE QUE PUEBLA EL MUNDO DEL **MSX**. JUNTO CON ÉSTE, EL NÚMERO OCHO YA, TAMBIÉN REALIZARON UNA SERIE DE PEGATINAS DE BASTANTE CALIDAD CON EL LOGO DEL **MSX** QUE PUSIERON A LA VENTA.



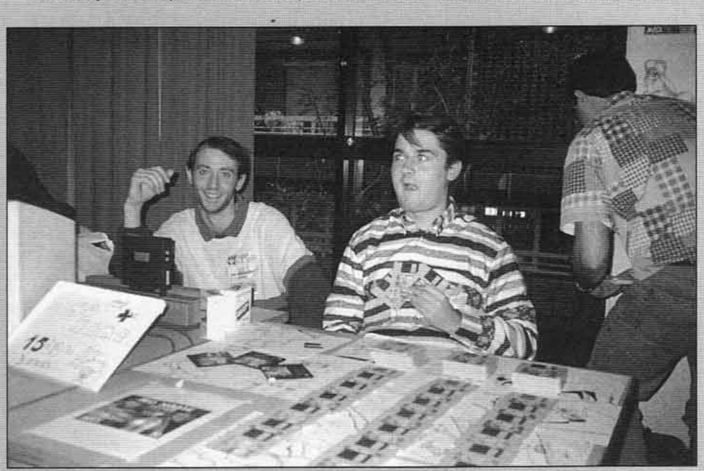
No podían faltar caras conocidas.

Por fin alcanzamos el final de la sala, y por ende, el stand de segunda mano. Como siempre, pocas cosas de relevancia hicieron acto de presencia, revistas, juegos en cinta, cartuchos y bastantes unidades de disco, eso sí. Es de destacar que se vendiera un digitalizador HBI-V1 de Sony para MSX2 y MSX2+, un modem externo de 14.400, algún CD, un HF9S de Sony (uno que curiosamente ya se vendió en la pasada reunión), un HB700S con el VDP estropeado, algunas rarezas como tarjetas de red, RS232 y módem de SVI y pasado el medio día un MSX2+ (Sanyo wavy PHC70FD) que se vendió por unas cuarenta y dos mil pesetas. No sé si es ya el segundo o el tercero que se vende en una reunión. No podía faltar el único aparato que se ha intentado vender en todas las reuniones de usuarios por las que he pasado, el conversor NTSC/PAL de Néstor que para variar...

Volviendo hacia la puerta de la sala, nos encontramos a 007, un usuario de Amiga que está realizando uno de los emuladores de MSX. Aunque, todo hay que decirlo, seguramente este sea, si no el mejor, al menos casi. Aquí se pudo jugar tranquilamente sobre el emulador al Aleste 2 y a cuantos juegos se pusieron (como una versión megarom del Mario Bros). También pusieron a la venta grabaciones, que realizaron in situ, de un CD que tiene preparado con juegos MSX. Junto a este stand, se encontraba otro bastante pequeño de un nuevo grupo, formado por tres usuarios de Granada de los que dos (músico y programador) se presentaron en Barcelona. Se suponía que tenían que presentar un jueguecillo que están realizando a modo de presentación. Desgraciadamente, el Combat Tetris, como dijeron que se llamaba, no pudo presentarse por un fallo de programación que no pudieron subsanar debido al cansancio del programador (estaban despiertos desde el día anterior). Este juego, según José Angel Morente, el músico, es un Tetris para dos jugadores, en el que cada cual dispone de hechizos que realizar para obstaculizar al contrario. Dispone también de un modo de un jugador contra el tiempo y puede ser que realicen otro modo de juego contra la máquina. Continuó diciendo que para Madrid intentarán tener el juego o al menos una demo jugable. (No quiero comentar la cara que puso el programador).



Aparte del nuevo software también se podían adquirir traducciones al castellano de juegos japoneses. Teo y Frans López anunciaron la prácticamente terminada traducción del Princess Maker.



Cada grupo pudo exponer los distintos productos que presentaban así como los planes de futuro de cada uno de ellos.



No podían faltar esta vez. La secta de la vida hizo acto de presencia inundando la reunión con su particular forma de entender el MSX. El Club Mesxes, además del último número su fanzine y una serie de pósters con la portada del mismo, presentaron un disco llamado "Beppy Slideshow" de japonesitas.

Llegamos al penúltimo stand, el superventas del día. KAI nos presentó su "No Name", de estilo bastante cercano a juegos como el Vampire Killer; su última producción que dejó a los presentes atónitos, no ya por las escenas eróticas y el sentido del humor de KAI que lo impregnan, sino por la maestría con la que Kenneth

El equipo de FKD Fan presentó el número 12 de su fanzine, bastante completo, y al que acompañan además dos suplementos.

Barcelona 96

Ñaca Soft, Second Foundation y MSX Power Replay fueron algunos de los los grupos que viajaron hasta Barcelona. En la foto puede verse la torre de metacrilato desarrollada por Leonardo Padial, que incluye un expansor de 8 slots, ampliación de 1Mb Ram, etc.



Stand de MSX-Tech.

maneja el Kun Basic sacándole todo el partido posible. Unos scrolls inimaginables en dicho formato, gran jugabilidad y estupendos gráficos hicieron que se vendiera en gran cantidad. Cada copia, formada por tres discos, se sacó al precio de 1.500 pesetas.

Y por fin, o por desgracia, el último stand. El de MSX-Tech, no es que sea un stand MSX propiamente dicho, pero a muchos usuarios alegró la vista. Como hicieron en la anterior reunión, pusieron a la venta manga y copias de CD's importados de Japón. Aunque esta vez prepararon tres cintas de video ya grabadas con diversos títulos. Tres cintas de manga erótico (o más que erótico) que recogían títulos como 'La Blue Girl', 'New Angel', 'Loko', 'Dragon Night'... una de ellas con películas relacionadas con el sistema como 'Lupin en el castillo de Cagliostro' y 'Digital Devil Story'. Cada una de estas cintas se pudo adquirir al precio de dos mil pesetas. De los CD's expuestos, destacar YS Simphony, Snatcher Midi Power, Dragon Quest, Dracula Perfect Sellection 2, Caballeros del Zodíaco, Illusion City... cada copia al precio de seiscientas pesetas.

Y estos fueron los stands presentes. Todo el día estuvo concurrida la sala, con más o menos gente, según la hora, pero con bastante buena afluencia a lo largo del día. Sólo me queda reseñar la presencia de Javi Lavandeira Montes, que esta vez no pudo traer su BBS, la fugaz estancia de Ramón Casillas y la de Eduard Molina al que algunos recordaréis por sus artículos en la desaparecida MSX-Club con el que pudimos charlar largo y tendido.

Mientras, en la sala anexa, gracias a un Philips 8245 con una ampliación de un mega, se pudieron mostrar los trabajos participantes en los concursos de gráficos y música. En la misma sala hacia el medio día, avisados gracias a FKD y su equipo de música, dieron comienzo las intervenciones de los distintos grupos que habían solicitado turno de exhibición. Cada grupo pudo exponer los distintos productos que presentaban así como los planes de futuro de cada uno de ellos.

Casi a la hora de comer, la organización anunció el nombre de los ganadores de los distintos concursos presentados por la organización.

Como ya he comentado antes, se celebró el concurso de músicas y gráficos, pero la novedad residió en el nuevo concurso planteado por la organización, el concurso de utilidades. Este nuevo concurso pretende impulsar la realización de software de utilidad para el MSX (mucho del que se usa es quizás algo antiguo). Las cuatro mil pesetas del importe del premio se las adjudicó un usuario de Navarra, David Madurga, presentando un lector de correo QWK para los usuarios de MSX que conecten con BBSs y que mostró en el stand de Ñaca Soft gracias a su Mega SCSI y Disco duro "portátil".

Y tras repartir los premios a los ganadores, llegó el momento de sortear los artículos que tan generosamente aportaron cada uno de los stands de pago entre los asistentes a la reunión, siendo uno de los momentos más celebrados del día.

Tras comer, encargando bocadillos en el "Pans & Company", hamburguesas del "MacDonals" o simplemente en un bar de las cercanías, la reunión prosiguió, ya sin tanto ajetreo, hasta las seis de la tarde, hora en la que se procedió a desmontar los stands.

Como única nota negativa, destacaría la sensiblemente menor asistencia de usuarios, según algunos por el día escogido, aunque llego a dudarlo. De todas formas, parece que la asistencia de una centena de usuarios se mantiene en Barcelona lo cual dice mucho del esfuerzo realizado por los organizadores.

Diego Millán, autor del presente artículo

El interface IDE, más económico que su antecesor, el SCSI

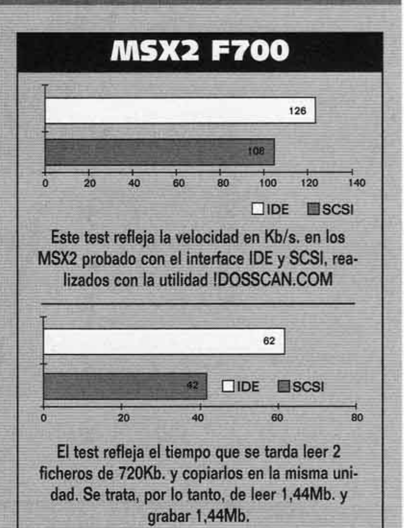
Por Jesús y Ángel Tarela

El nuevo interface IDE debido a su bajo precio y buenas prestaciones hace que se convierta en uno de los periféricos más atrayentes para cualquier usuario de MSX.

La velocidad

Para calcular la velocidad hemos optado por utilizar una utilidad y además hemos grabado 1,44Mb. para ver la rapidez de ambos interfaces. En los test tenéis los resultados.Para el test del SCSI hemos utilizado un Quantum LP80S de 80Mb., para el IDE hemos utilizado un Conner de 425 Mb.
Según Sunrise la velocidad de tranferencia de un IDE es en un MSX2 a 3,5 Mhz: 120 Kb/s; MSX2 a 7 Mhz: 240 Kb/s; MSX Turbo R: 650 Kb/s; TR a 40 Mhz: 910 Kb/s.

MSX2 F700



Este test refleja la velocidad en Kb/s. en los MSX2 probado con el interface IDE y SCSI, realizados con la utilidad !DOSSCAN.COM

62
42
IDE SCSI
0 20 40 60 80

El test refleja el tiempo que se tarda leer 2 ficheros de 720Kb. y copiarlos en la misma unidad. Se trata, por lo tanto, de leer 1,44Mb. y grabar 1,44Mb.

MSX Turbo R

500 400 300 200 100 0
A: 138 / 352 — B: 460 / 363 — C: 124 / 266
IDE SCSI

A: R800
B: R800 y R800 Drive*
C: sin R800 (Z80)

Este test refleja la velocidad en Kb/s. con el interface IDE (color blanco) y SCSI (color gris), realizados con la utilidad !DOSSCAN.COM

MSX Turbo R

80 60 40 20 0
A: 15 / 24 — B: 15 / 17 — C: 21 / 62
IDE SCSI

A: R800
B: R800 y R800 Drive*
C: sin R800 (Z80)

El test refleja el tiempo (en segundos) que se tarda leer 2 ficheros de 720Kb. y copiarlos en la misma unidad. Por lo tanto lee 1,44Mb. y graba 1,44Mb. en el mismo disco duro. La velocidad se nota en ambos cuando no trabajamos con el R800.

*R800 Drive, utilidad creada por XelaSoft que sirve para acelerar el acceso a la unidad de disco usando el R800.

Desde hace unos años, cualquiera puede conectar un disco duro al MSX, sin embargo, hasta hace poco, era una opción con un precio bastante elevado en algunos casos. A pesar de que surgieron diferentes modelos de interfaces, todos SCSI, cada vez más rápidos y mejores, e incluso con mejores precios, uno se encontraba después con la dificultad de conseguir un disco duro SCSI barato.

En peor situación están los usuarios de MSX2/2+, ya que éstos necesitan el cartucho DOS2 además del interface SCSI. Si a esto añadimos una caja tipo torre con fuente de alimentación, y después el disco duro e incluso CD Rom, el precio final puede dispararse. Estamos viendo que la mayoría de PCs tienen instalado un disco duro IDE, y si buscamos en el mercado de segunda mano ocurre exactamente lo mismo. Hoy en día un disco duro SCSI sale tan caro como uno IDE, ya que afortunadamente han bajado muchísimo los precios. Sin embargo, donde mayor diferencia de precio hay es en los lectores de CD ROM. Uno puede ver un CD IDE de x10 o x12 velocidad por unas 15.000 ptas. en cualquier tienda de su localidad, cuando uno SCSI de x8 externo cuesta casi 50.000 ptas. y no lo hay en cualquier tienda.

Teniendo en cuenta todo esto, ¿por qué no hacer entonces un interface IDE? Pues dicho y hecho. La producción del controlador IDE se ha debido en parte a la escasez del chip SCSI, y a que el IDE sale mucho más económico. Mientras que el interface SCSI puede costar entre 11 y 14.000 ptas, y mucho más si hablamos del MegaSCSI, el interface IDE sale por 7.500 ptas. y tiene la ventaja de incluir el DOS2 interno, sin duda algo que agradecerán los usuarios de MSX2.

Sunrise Swiss presentó en Zandvoort las primeras unidades, pero hasta el pasado mes de Diciembre no llegaron hasta nosotros. El interface viene en su caja de cartucho y un disco con el software de instalación.

Instalación de Software

El interface IDE posee una flashrom, es decir, una ROM regrabable. De serie, el IDE viene preinstalado para funcionar sobre Turbo R.

En el disco tenemos el fichero de instalación con la BIOS (IDE+DOS2) para Turbo R (IDEDOS2.COM) y para MSX2 (FLASHDOS.COM). El software de MSX2 se encuentra en un fichero comprimido (.PMA) dentro de un subdirectorio del disco.

Si insertamos un interface IDE preparado para turbo R en un MSX2 veremos que éste funciona como un cartucho MSXDOS2 normal, pero nada más.

Para una correcta instalación es necesario seguir las instrucciones que vienen (en inglés) en el propio disco. Hay que insertar el IDE en el slot 2 del ordenador y ejecutar el fichero IDEDOS2 o FLASHDOS desde el DOS1. Después de la instalación (vemos como cargan varios ficheros) ya podemos reiniciar.

Si al instalar nos pone "Erasing" y el ordenador se queda colgado ahí, debemos asegurarnos de que el cartucho está perfectamente insertado en el slot 2 del ordenador.

Preparación del disco duro

Debemos buscar un disco duro ATA-IDE. También debemos comprar un cable plano de 40 hilos (el SCSI usa 50 hilos) no superior a los 47 cm. de longitud, ya que podría dar errores de lectura. Este cable lo podemos comprar hecho (unas 500 ptas.) o bien hacerlo nosotros mismos, aunque quizás salga más económico lo primero.



Sobre el disco duro, en teoría deberían funcionar perfectamente la mayoría de los discos superiores a 500Mb. Pero en la práctica, nos hemos encontrado con distintos casos que comentaremos después.

Lo primero es conectar al derecho el conector, ya que si lo hacemos al revés no sólo no funcionará sino que ya no encenderá ni el ordenador (al menos en todos los ordenadores que hemos probado), incluso se nos estropeó un MSX2 (afortunadamente sólo se fundió un fusible). Primero debemos encender el disco duro y posteriormente el ordenador. El ordenador leerá igualmente el disco duro aunque este esté apagado, pero no nos sirve, y puede darnos hasta algún mensaje de error (como que el disco duro no es válido, aunque sí lo sea).

Aunque para la instalación de la BIOS es necesario tener el cartucho en el slot 2 después ya no sería necesario, aunque en los Sony F700 debes dejarlo igualmente en el slot 2. Esto ya lo explicamos más adelante en el apartado de problemas.

Encendemos el HD, a continuación el ordenador y pulsamos "graph" para saltar al DOS2 sin ejecutar el IDE. Debemos cargar el FDISKIDE que se encuentra en el disco de instalación. Nada más ejecutarlo debemos ver el nombre del disco duro que tenemos conectado (algo así como ST31220A si es un Seagate de 1.2Gb ó CFS425A si es un Conner de 425Mb, por poner algunos ejemplos).

El FDISK es el programa para hacer las particiones del disco duro. Es muy simple, quizás demasiado, ya que no permite modificar las particiones. Tenemos la opción (A)utopartition, que es la que nos prepara el disco duro. Hace tantas particiones múltiples de 32Mb como pueda, hasta un máximo de 32 que es el equivalente a un disco duro de 1Gb (32 Mb. x 32 particiones = 1,024 Mb). A diferencia del SCSI, donde podías asignar a tu gusto el tamaño de la partición para aprovechar al máximo el disco duro, aquí puede resultar que tengamos un disco duro de 100Mb, que formateados pueden quedar por debajo de 96Mb y al final nos encontramos con tan sólo 2 particiones. Después de hacer las particiones debemos inicializarlas (I) y escribirlas (W). El FDISKIDE nos permite también activar y desactivar las particiones que queramos. Una vez preparado el disco duro, reiniciamos el ordenador y debería salir ante nosotros la cabecera del IDE para saltar posteriormente en Basic (partición o unidad A:). Ahora ya podemos copiar todos los ficheros que queramos del disquete. El interface IDE sólo permite la conexión de una unidad más, que puede ser un lector de CD ROM, disco removible, etc. Para el CD se han adaptado las mismas rutinas que había para el SCSI, es decir: CTYPE, CDIR, CCD, ... Actualmente para el SCSI Novaxis tenemos una versión adaptada del MSXCDEX del MegaSCSI con el que ya no se necesitan esas rutinas y el acceso es directo, igual que se tratase de una partición más (en realidad ocupa la última partición del disco duro). Henrik Gilvad tenía pensado adaptarlo ahora para el IDE, pero los japoneses no quisieron facilitarle el código fuente.

Posibles problemas

Podemos encontrarnos con todo tipo de problemas, muchos de ellos con solución. Vamos por orden...

¡El ordenador no me enciende!

Si conectas al revés el conector del IDE con el disco duro, el ordenador no se encenderá. Solución: dale la vuelta.

Los datos se transfieren mal.

El cable que utilizamos es demasiado largo lo que provoca la pérdida de datos, dando errores de lectura o grabación de datos. Solución: debes hacer un cable que no mida más de 47 cm., aunque realmente nosotros utilizamos uno de casi 70 cm. y va de maravilla.

El IDE no me funciona

Puede ser alguna incompatibilidad con ordenador. El IDE no funciona en todos los MSX2. Se ha comprobado que funciona en los Sony F700, y en los Philips. Sin embargo a nosotros no nos funciona en el Sony G900P. Otros problemas son debidos al disco duro. Curiosamente se ha comprobado que discos duros que funcionan en un Turbo R y en un Sony F700 pueden presentar problemas en un Philips. En un Philips han dado problemas un Quantum de 270Mb, un WD de 500Mb y uno de 1Gb. También hay quien está trabajando con discos de 80Mb ó 130 Mb.



El IDE con el expansor

El interface IDE no es compatible con el expansor de CIEL, simplemente el ordenador no detecta el interface si éste está en el miniexpansor de slots. También puede haber problemas con ampliaciones de memoria externas. Hemos conectado el IDE en el slot-1 de nuestro Turbo R, y el expansor en el slot-2 con el digitalizador Sony, Moonsound y GFX 9000, y no ha sido posible, el digitalizador presentaba problemas de falta de memoria. Sin embargo podemos usar sin problema el IDE y SCSI al mismo tiempo, al menos en un Turbo R.

Instalación

A continuación os mostramos los pasos a seguir para la correcta instalación de un disco duro ATA-IDE usando el interface IDE.

Para usar un lector de CD-ROM deberás añadir un conector de 40 hilos en el mismo cable que va del interface al disco duro.



1 *Lo primero que debemos realizar es insertar el cartucho en el slot 2 para instalar la BIOS. No es necesario conectar el cable de 40 hilos al disco duro, ya que tan sólo vamos a grabar unos datos en la EEPROM del cartucho.*



2 *Bien, ya hemos insertado el cartucho en el el slot 2. En este caso no hemos conectado el cable de 40 hilos. En los MSX Turbo R también es necesario insertar el interface IDE en el slot 2. Esto es muy importante, ya que si no, se bloqueará.*



3 *Dentro del subdirectorio OTHER encontraremos un fichero comprimido que será el que utilicen los usuarios de MSX2. Tras descomprimirlo, cargamos el fichero FLASHDOS.COM para los MSX2. El fichero para el Turbo R es el IDEDOS2.*

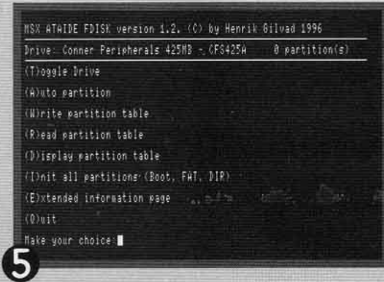
```
A:\>flashdos

Download program for MSX ATAIDE interface in slot 2-0

Loading (D2P0    DAT)
Erasing Done
Programming..................
Loading (D2P1    DAT)
Erasing Done
Programming..................
Loading (D2P2    DAT)
Erasing Done
Programming..................
Loading (D2P3    DAT)
Erasing Done
Programming..................
Boot Programming....
Done

A:\>
```

4 *Una vez cargado el fichero comenzará a borrarnos los datos de la EEPROM y los actualizará por unos nuevos. Si aparece "Erasing" y no continúa, significa que has insertado el cartucho en otro slot, no en el slot 2.*



5 *Ahora apagamos el ordenador y conectamos el cable de 40 hilos del interface al disco IDE. Encendemos el disco duro y luego el MSX2. Cargamos entonces el fichero FDISKIDE.COM y nos saldrá el menu para realizar las particiones e inicializarlas.*

```
#: Length  Start   Type        #: Length  Start   Type
0: 65372   000001  12 bit FAT  16:        000000
1: 65372   00FF5D  12 bit FAT  17:        000000
2: 65372   01FEB9  12 bit FAT  18:        000000
3: 65372   02FE15  12 bit FAT  19:        000000
4: 65372   03FD71  12 bit FAT  20:        000000
5: 65372   04FCCD  12 bit FAT  21:        000000
6: 65372   05FC29  12 bit FAT  22:        000000
7: 65372   06FB85  12 bit FAT  23:        000000
8: 65372   07FAE1  12 bit FAT  24:        000000
9: 65372   08FA3D  12 bit FAT  25:        000000
10: 65372  09F999  12 bit FAT  26:        000000
11: 65372  0AF8F5  12 bit FAT  27:        000000
12:        000000              28:        000000
13:        000000              29:        000000
14:        000000              30:        000000
15:        000000              31:        000000
(Q)uit  (E)nable  (D)isable
Move the cursor and press Q,E or D
```

6 *En el menu si pulsamos [D] (display) vemos las particiones. Al principio no veremos ninguna. Presionaremos en el menú la [A] (auto partition), luego la [W] y finalmente la [I]. Si todo ha ido bien y pulsamos de nuevo la [D] ya veremos las particiones de nuestro disco duro.*



Artículo: Rafael Corrales y Jesús Tarela • Fotografía: MSX-Lehenak

De nuevo Madrid abrió sus puertas al MSX. El pasado 7 de Diciembre se reunían en la capital usuarios y grupos llegados de diversas provincias del país.

La organización del encuentro corrió a cargo, una vez más, del grupo **MSX Power Replay**. El local abrió sus puertas a las 9:00 horas, momento en el que los expositores empezaron a montar sus *stands*, aunque algunos llegaron con cierto retraso, lo que obligó a retrasar media hora la inauguración del encuentro.

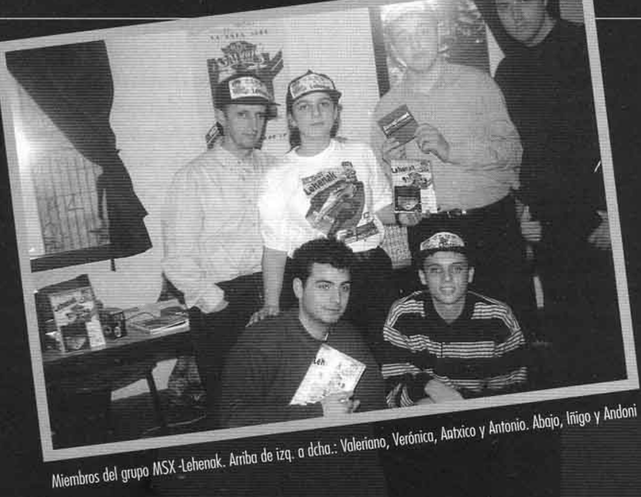
En palabras de Rafa Corrales, principal orgazinador, "poco a poco vamos afianzando una reunión que ya ha pasado a ser toda una veterana. En esta ocasión el contenido ha sido enorme, que es lo que realmente ha destacado, ya que la asistencia no fue en absoluto masiva, situándose en una cifra cercana a las 60 personas, que para colmo iban y venían dejando una situación familiar en el local, como siempre entre amigos".



Los granadinos **Ñaca soft** y **MSX Power Replay** fueron los primeros en llegar y en montar sus *stands*, repletos de artículos de MSX y nuevos productos. Había unos siete *stands*, una cifra algo inferior al anterior encuentro, pero aún así el contenido resultó entretenido.

El stand de los organizadores, **MSX Power Replay**, fue uno de los más completos, ya que además de contar con un buen equipo disponían de productos procedentes de cuatro grupos. En su stand podíamos encontrarnos con el Graphics 9000 y el Moonsound, con el que se mostraron algunas novedades. Una de ellas era un conjunto de utilidades que incluía diversos conversores gráficos y un editor de mapas en 3D al estilo *Doom*. Para el Moonsound se mostraron algunas músicas del *Jungle Symphonies* y otras producciones sacadas de Internet.

Lo más destacable fue, sin duda, la presencia del interface IDE. Nosotros enviamos nueve unidades de este interface, si bien, prácticamente todas las unidades ya estaban reservadas con anterioridad y sólo un par de ellas quedaron disponibles para su venta en la reunión. Para nuestro asombro, posteriormente a la reunión nos enteramos que tuvieron bastantes inconvenientes para presentarlo, ya que no fueron capaces de instalarlo hasta la tarde. La razón no fue otra que no se percataron que dentro de un subdirectorio del disquete que viene con el interface se encontraba un fichero comprimido con el *software* de instalación para MSX2. A nosotros nos extrañó bastante, pues ya habíamos avisado con anterioridad sobre la existencia de este fichero, y avisamos de que y llevasen varios discos duros IDE al encuentro. Todos los cartuchos vienen además instalados para funcionar sobre Turbo R.


Miembros del grupo MSX -Lehenak. Arriba de izq. a dcha.: Valeriano, Verónica, Aatxico y Antonio. Abajo, Iñigo y Andoni

Así, pues, hasta la tarde no se pudo ver al IDE en funcionamiento. Al final funcionó perfectamente tanto en Turbo R como en MSX2. Pudieron comprobar cómo el IDE trabajaba sin problemas con el SCSI a la vez. Para ello hicieron pruebas usando una *floptical* de Iomega, todo ello en un expansor de slots con *Music Module*, RS-232C, FM Pak, 1 Mb de RAM y el IDE; naturalmente, sin darles ni un sólo problema. La velocidad conseguida fue de 123 Kb/s en un simple MSX2 a 3.5 MHz. En este mismo stand se mostró el CD-ROM *Xtory I MSX*, que por cierto ha levantado polémica, no sin razón, por la inclusión descarada de programas nacionales sin el previo consentimiento de sus autores.

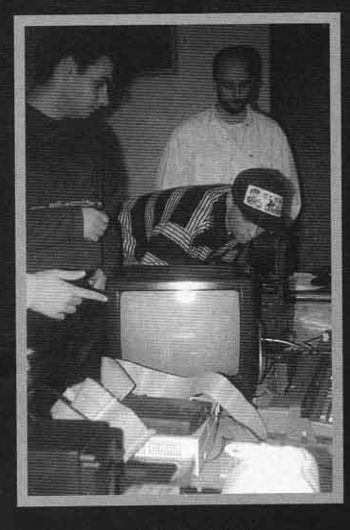
Como novedad, Rafa nos comenta "un simple CD-ROM venido de Italia llamado *101 Programmi*, que contiene muchos sellos de Dynamic, programas y algunas cosas de Miri Soft, que también nos concedió bastante material (para regalar); tuvimos un *kit* 256K para MSX Audio y diversas curiosidades, como un *Aladin*, un MSX-DOS2, y programas de Italia muy recientes, uno era el *Logibot* y otro el *Slider 2 Game*, un programa que modifica arranques al disquete y un juego de puzzle respectivamente".

Aparte del interface IDE nosotros enviamos diverso material, como varios ejemplares del último número 37, varios CDs musicales *Energy from MSX*, *Covox*, el juego *Tetris 2* en sus versiones MSX2 y MSX2+/tR, *Akin*, *Match Maniac*... y hasta un Moonsound. Sin embargo, las ventas no fueron demasiadas, especialmente en el caso de la revista.

También se hizo alguna de-

mostración del funcionamiento de módems en MSX y Rafa mostró su unidad *floptical* de Iomega que permite, a través de una controladora SCSI, utilizar discos de 3.5" de 360Kb, 720Kb, 1.44Mb y 2.88 Mb, y naturalmente los conocidos discos de 3.5" de 21 Mb por disco.

En el *stand* de **Analogy, Majara Soft** y **New Horizont**, la salsa sin duda la trajo Manuel Pazos, quien estuvo deleitando a los asistentes a base de EVA's, siendo uno de ellos, *Nikorin*, el que más gustó al personal y es que había animaciones realmente divertidas. "Pudimos ver con asombro algunas presentaciones de intros procedentes de la Saturn, que producían mucho asombro al personal, todo esto lo veíamos en un MSX



Turbo R con la MegaSCSI, que fue presentada en este *stand*; poco más que decir que no sepamos ya acerca de esta increíble interface, simplemente que estaba conectada a un disco duro externo de 1 Gb". **Analogy** también presentó una versión mucho más completa del *Sonyc*, e incluso se pudo ver como será el etiquetado y las cajas en que será presentado el juego.

Un nuevo grupo, llamado **Cybertouch**, en colaboración con Manuel Pazos, presentó una versión promo y de dominio público, de un juego estilo *Pang* para MSX2 que soporta además música Moonsound.

Otro stand era el de **Ñaca Soft** y Zorita. El vallisoletano Daniel Zorita tenía el *Sir Dan* muy avanzado, pero para este encuentro preparó otro juego, llamado *Vader*, que viene a ser una versión del conocido *Galaxian* pero con digitalizaciones de fondo.

Rafa nos comenta también sobre la presencia del grupo Ñaca Soft: "José Ángel Morente, el músico de este grupo, nos tuvo asombrados con su imponente Alesis, un teclado profesional MIDI, con el que hizo demostraciones del C-Quenser y algún programilla más. Lo mejor, sin duda alguna, fue la composición en directo de la sintonía de los *Goonies*, se la trabajó en pocos minutos y le quedó fenomenal. Yo también aproveché para tocar y desafinar el ambiente de la sala. Pudimos oir muchos ficheros MIDI especiales para la ocasión, como el tradicional *SD Snatcher Ending*, o el *Industrial Revolutions* de Jarre".

Del *Combat Tetris*, juego que está preparando este grupo, no se vio nada, pero sí imágenes de otro juego que están desarrollando.

Otro *stand*, según Rafa, era el "*stand* fantasma de **A.A.M.** y **SD Mesxes**, en el que vemos un panorama curioso y poco visto, un *stand* sin dueño fijo y lleno de cosas. Teníamos la ZIP de Santiago Herrero, que iba desplazándose de *stand* en *stand*, había un disco duro IDE y muchas cosas revoloteando, teníamos los *Eurolink* y el fantasma del Club Mesxes, y alguna demo en venta; lo llamativo fue la variedad de productos que allí se depositaron por falta de sitio en otras mesas, vamos, que casi era un *stand* más".

MSX Lehenak, volvió a acudir, una vez más, "en esta ocasión trajeron un equipo más modesto, con Turbo R y un disco duro SCSI lleno de demos, y mostraron la ZIP de Santiago, la súper unidad ya conocida por su fiabilidad, con digitalizaciones y cosas interesantes. Destacó su revista *MSX Lehenak*, con un disco muy completo y con una utilidad muy apreciada para los usuarios de disco duro y expansor de *slots*, una era un gestor de sectores de disco y otro era el *Pennant 2 Race* con selector de *slot* para el SCC y en ¡inglés!; tiene también el *Penguin Adventure* en castellano y alguna cosilla más". La revista que presentaron corresponde al número 7, con la que además regalaban una participación de Lotería de Navidad.

Al lado de este *stand* había otro, era el de **Calavera Feliz BBS**, una BBS con una orientación muy clara hacia el MSX. "Trajeron la mismísima BBS hasta el local y pusieron algunos programas, como el CD ROM lleno de japonesas que va a editar esta BBS, un CD algo caliente pero a la vez interesante para tantos usuarios que admiran la belleza oriental, aunque seamos muchos los que preferimos la occidental. Comentarios aparte, sólo decir que es un completo CD con más de 4000 fotos de japonesas, procedentes de las mejores agencias de allí, preparado para usarse con un MSX".

Padial Hardware volvió a estar presente. "Leonardo, como ya nos tiene acostumbrados, trajo la casa a cuestas, y con toda la familia se acercó a la reunión. Realmente divertido fueron las escenas que protagonizaron tantos niños en medio de la reunión, no sólo por los de la familia Padial, sino por el de la familia Corrales (mi hermano) que también se acercó; bastaba acercarse a este *stand* para comprobar cómo la gran mayoría del *hard* español se contemplaba en un *stand*. Teníamos la última versión del conocido expansor de 8 *slots* de Padial, que ya trabaja sin problemas a 7 Mhz y que ya no ofrece ningún problema en la configuración de slots; y destacar que ya trabaja sin problemas con cables de un metro, por lo que ahora ya podemos meterlo en una torre de PC bien alejada de nuestro MSX. Enseñó su interface SCSI, a la que le falta con urgencia una ROM que realmente aproveche su diseño y mostró las típicas ampliaciones de 1 Mb junto a las novedosas ampliaciones de 4 Mb. Pero, sin duda alguna, lo que más saltó a la vista fue ver el MSX modular que ya está en proyecto. Dentro de una minitorre de metacrilato diseñada por él, y con un tamaño muy especial, podíamos ver las placas que ya están diseñadas para el futuro MSX español; éste se



basa en un expansor de 8 *slots*, con una placa de Z180 a 20 Mhz, con su ROM y el BASIC, al lado la supuesta placa de vídeo aún en diseño, y abajo la memoria que podría habilitarse en unos SIMM".

El *stand* pegado a éste era el de segunda mano, que como siempre tuvo cosas interesantes para comprar: impresoras, cartuchos de Konami, cosas raras de otros ordenadores, *joysticks* y demás periféricos.

La organización, para terminar, nos confirma la celebración el próximo año de un nuevo encuentro: "la cuarta reunión se realizará, mientras vengan aunque sean sólo 10 usuarios. De nuevo os invito a todos, y digo a todos, y a la gente de Madrid en especial, a acercaros de nuevo a este encuentro y a disfrutar del MSX por un día. Supongo que si nada falla, la próxima feria de MSX será en un nuevo local más completo y localizable que tendrá más ventajas, y el día caerá en Septiembre probablemente, salvo que fuerzas de causa mayor lo impidan. Hasta la próxima y no nos falléis".

Software español



Por Angel Tarela

Producciones nacionales

Hemos comenzado el 97 y quizás este sea, y así lo esperamos, un año de explandor para todas las producciones nacionales, que no son pocas. Será un año en que verán la luz la mayoría de los juegos que se comenzaron a programar el pasado año y del que salieron algunas demos: Sir Dan, Pentaro Odyssey, Sonyc, KPI Ball... y los lectores de correo off-line QWK y BlueWave.

Pero no debemos olvidarnos tampoco que en el pasado año también se finalizaron algunos juegos tales como Petiso Game de la mano de Boixos Club, Vader de Daniel Zorita, No Name de KAI Magazine o Unreal World de The New Horizont.



Tras la aparición de Arma Mortal, Majara Soft está realizando El Poder Oscuro.

Abajo, pantalla de presentación del juego Pentaro Odyssey

Clubs

La creación de nuevos grupos de usuarios o clubs están facilitando la creación de nuevos desarrollos, ya sea en soft o hard.

Uno de los nuevos grupos que acaba de crearse es el formado por la unión de The New Horizont y CyberTouch, pasándose a llamar ahora CyberTouch. Dentro de este grupo se encuentra por ejemplo Paco Molla y Manuel Pazos como ayudante de programación y "Shan" como músico. En total el grupo está compuesto por más de diez personas entre las que se encuentran 7 programadores, 3 músicos y 3 grafistas. Alguno de los nuevos componentes son usuarios de PC e incluso de Amiga. Ambos se han unido para dedicarse a programar para nuestros queridos MSX.

Ñaca Soft es otro de los clubs que están desarrollando soft para MSX y que cuenta entre sus miembros con un programador como Diego Millán, el músico José Ángel Morente y el grafista Miguel.

Aunque se están desarrollando nuevos juegos, hay algunos que ya llevan casi un año y no se han finalizado, tales como el Sonyc y El Poder Oscuro, y que estamos impacientes de que salgan muy pronto a la luz.

Hay otros que tovadía están en desarrollo, o de los cuales ya podemos adquirir una demo:

- "KPI Ball" de CyberTouch
- "I.D. Pato... the idiot day" de MSX Boixos club
- "Sir Dan" de Daniel Zorita
- "Pentaro Odyssey" de Marcos Vega
- "Lemmon" de SD Mesxes
- "Combat Tetris" de ÑacaSoft
- "MSX Blue" de MSX Voyagers
- "QuickQWK Reader" de Trunks (David Madurga)

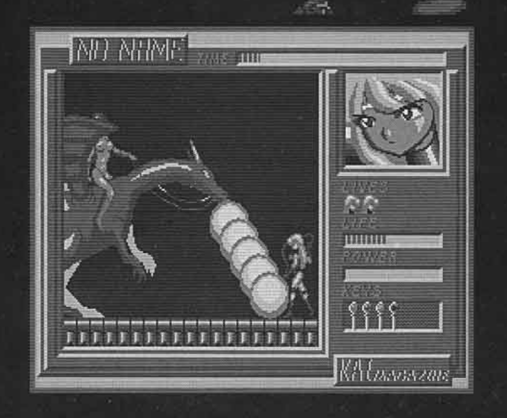


Vader es la última creación de Daniel Zorita, creador también del Sir Dan



Una nueva utilidad para los usuarios que navegan por las BBS. El lector de correo compatible BlueWave lo está realizando Antonio Fdez. Otero

No Name fue el último juego que apareció en 1996, esta vez de la mano de Kai Magazine que ya nos habia ofrecido otros juegos como por ejemplo LILO





QuickQWK Reader ofrece a los usuarios de QWK un rápido y sencillo gestor de correo.

Entre todos estos destacar los dos últimos: "MSX Blue" y "QuickQWK Reader". Ambos son dos programas para gestionar los mensajes de las BBS, uno compatible con BlueWave y el otro compatible con QWK. Actualmente utilizábamos otros lectores de correo tales como el QWK4MSX, OFFLINE122 o el CRR, e incluso hay uno que permitía leer el formato BlueWave aunque no permitía contestar mensajes.

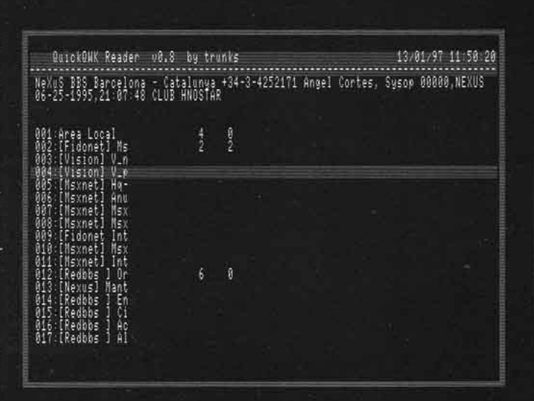
Los dos lectores de correo

españoles no tienen nada que envidiar a los extranjeros y ofrecen (u ofrecerán, puesto que todavía se trata de versiones beta) las mismas posibilidades que los que anteriormente usábamos para gestionar el correo.

Lemmon es otro de los juegos que los chicos del club Mesxes están realizando en nuestro país. El juego funcionará sólo para los MSX Turbo R, y se trata de un RPG. La verdad es que el juego tiene buenos gráficos y el manejo del mismo está muy bien realizado, pero no sabemos como se está desarrollando el juego, ni la fecha de salida del mismo. Para los afortunados de un Turbo R, éste sería un juego que todos tendrían que comprar, ya que son muy pocos los juegos que aparecen sólo para Turbo R, y que por lo tanto aprovechen todas sus características.

MSX Boixos club también está preparando su segundo juego, después de haber lanzado el ya conocido Petiso Game. El juego se llamará "I.D. Pato ... the idiot day" y viene a ser una parodia de la película "El día de la Independencia".

KPI Ball será el primer juego que lanzará el grupo CyberTouch, recientemente creado por la unión de los grupos The New Horizont y CyberTouch.



QuickQWK Reader es otra de las utilidades de reciente aparición en el mundo de las comunicaciones. David Madurga (Trunks) es el creador de este lector de correo off-line, muy rápido y que ofrece las opciones típicas de un lector de correo: leer, contestar y preparar los mensajes.



La piratería

Quizás hablar de piratería en el MSX no parezca tener mucho sentido, y a los únicos a quienes realemnte se perjudica es a los propios compañeros. Pero estas pocas líneas no voy a dirigirlas por ese camino sino por uno muy distinto.

La "piratería" en los MSX casi no existe, más bien lo que sucede es que "alguien" le pasa un programa a "otro" y este se lo copia, pero no con la intención de venderlo y extraer un beneficio. Pero esto no es único o exclusivo de los programas, lo mismo pasa con las publicaciones actuales: una persona compra un fanzine y se lo leen 10. ¿Qué está sucediendo entonces?, pues muy claro, los pequeños clubs que están creando soft para MSX al ver que sus ventas no se incrementan, más bien todo lo contrario, dejan de producir para nuestro sistema. Después nos quejaremos de la falta de soft para nuestras máquinas...

Calidad de los juegos

Una de las primeras preguntas que nos hacemos es ¿Qué juegos son mejores, los españoles o los extranjeros?, ¿Dónde hay más nivel de programación?. Aunque nos llegan muy buenos juegos del extranjero no podemos ignorar los de nuestro país, y además cada vez que se realiza un juego español se va superando el nivel de calidad. No hay más que verlo. Pentaro Odyssey es un buen juego y muchísimo más divertido que Match Maniac, por ejemplo. Las demos de Micro Mirror Men o Deceptor están bien, pero no se puede comparar con el Sonyc, que es muchísimo más divertido, muy bien programado, y sobre todo, que está hecho en nuestro país. Con el KPI Ball pasará lo mismo cuando lo terminen los chicos de CyberTouch.

I.D. Pato ... the idiot day

Según nos cuenta el autor de dicho juego, Benjamín Miralpeix, se tratará de una parodia de la película "El día de la Independencia". De momento sólo pudimos ver la presentación, pero el juego será un arcade con un guión muy completo con animaciones. La música será para FM Pac y posiblemente para Music Module.

Todo estará programado en XBasic, al igual que No Name. El juego tendrá algunas rutinas especiales que sólo podrán visualizar los MSX2+ y Turbo R, aunque el programa correrá igualmente en un MSX2.








KPI Ball

Nos encontramos con un nuevo juego, esta vez de la mano de CyberTouch, un nuevo grupo que se acaba de unir y que cuenta con más de 10 personas.

El juego es al puro estilo PANG! de las máquinas recreativas, y como esta es la versión demo, no tiene más que una pantalla. Nuestra misión es limitamos a destruir las 2 gigantescas bolas que aparecen en la pantalla disparando una especie de lanza con la pecularieadad de que de cada una salen otras 2 más. Si le añaden la mayoría de las opciones que disponía el juego PANG!, como por ejemplo, algunos enemigos más, plataformas para subir y bajar, diferentes armas, bonus... quedará un juego muy completo. Destacar además que el juego tendrá música Audio, FM y OPL4.

Esperamos poder disfrutar muy pronto de este juego, que seguro será un éxito. Si todavía no tenéis la promo, podéis pedirla a CyberTouch. También os la hemos dejado en Internet.

Especificaciones

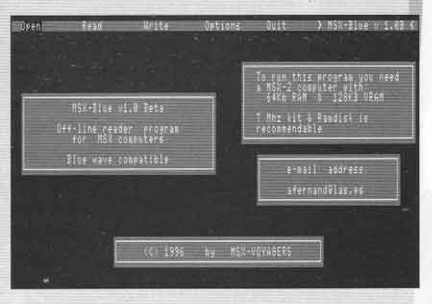
Sistema: MSX2
Casa: CyberTouch
Tipo: Habilidad
Musica: MSX-Music/Audio/Moonsound



Esta demo la tenéis en ftp:nic.funet.fi dentro de /pub/msx/games/promos/

MSX Blue

Ya iba siendo hora de que apareciese un lector de correo compatible con BlueWave, que además de poder leer los mensajes permitiese contestarlos y crear un paquete final.
El autor de esta utilidad es Antonio Fernández Otero, colaborador de nuestra revista, y creador del programa MIPS. Esta utilidad ha sido programado en Pascal, y aunque de momento se trate de una versión beta, permite todas las tareas de contestar y enviar mensajes, aunque tiene algunas limitaciones, como es de suponer en una versión beta. Dispone de un pequeño editor de texto para contestar a los mensajes, permite quotearlos, cargar textos, grabarlos...
El programa funciona perfectamente en los MSX2, así como en los MSX Turbo R con disco duro. Quizás para los usuarios de MSX2 sea un poco lento si se ejecuta desde disquete. Lo más aconsejable es utilizar un disco duro o cualquier otro dispositivo de almacenamiento.
MSX Blue es de dominio público y lo podéis pedir por correo electronico a Antonio Fernández: afernand@las.es ó podéis conseguirla en ftp:nic.funet.fi dentro del directorio /pub/msx/datacom/



MSX Blue todavía dispone de algunas opciones que no funcionan y que próximamente serán añadidas

Especificaciones

Sistema: MSX2, 64K RAM
Casa: MSX Voyagers
Antonio Fdez. Otero
Tipo: Utilidad. Lector de correo off-line

```
Open    Read    Write    Options    Quit    ) MSX-Blue v 1.0B (
Area    [N] MSX
From    Diego Millan                    Date    08 Dec 96  15:44:00
To      Javier Dorado                   Message 3/118
Subject Al Da

 )  Que yo sepa, el primer MSX con CD, fue de pioner, se
 ) trataba de un MSX1.

Puedo asegurarte que no lo lleva.
Al menos, el que me ha dejado Eustasio (Spirit) que tengo aqui a mi izquierda
PX7> Hola Afision! Aquin toin... Still alive!
DM> Calla, calla, que hasta que no me pasen el manual, tu
callao.
Eso si, controla equipos de sonido Pioneer, camaras y demas cachibaches.

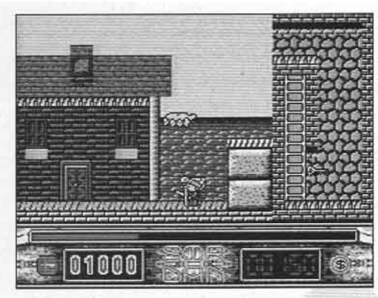
 )  unico msx1 con teclado separado, y con utilidades
 ) para video titulacion.

Eso si.

Saludos:
Diego Millan
```

La presentación

La presentación de un juego o utilidad (en cuanto a caja, manuales...) es otro de los factores que influyen a la hora de comprar un juego, sobre todo en los encuentros ya que muchas veces no podemos ver el juego funcionando, pero nos parecen atractivas las etiquetas, manuales... y decidimos comprarlo. En este sentido los extranjeros se quedan muy cortos (sobre todo los pequeños grupos), aunque hay raras excepciones. Una de esas excepciones la constituye el grupo italiano RAM, que lanzaron el Tetris II con caja, manual y etiquetas en color. La mayoría de las demos que se presentaron en la pasada feria de Zandvoort carecían de etiquetas en color, muchas de ellas eran simples recortes de papel y mal pegados. Por ello, el club Hnostar al distribuir estos productos en España, ofrece a los usuarios españoles una mejor presentación de los discos, sin incrementar el precio, como en el caso del Jungle Shymphonies, Calculus, Trilogy, The Rhythm, Battle Bomber...



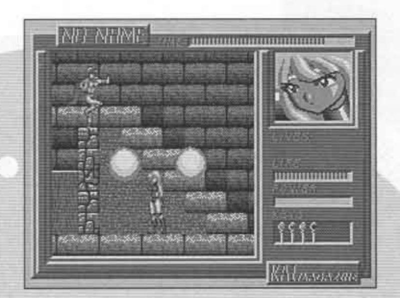
Daniel Zorita continúa trabajando en Sir Dan, del que ya pudimos ver algunas demos avanzadas del mismo.

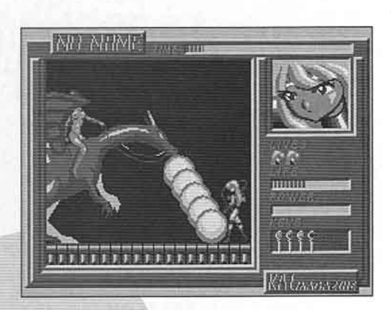


La exportación

Una de las metas que tiene todo programador es difundir su programa por todo el mundo, por ello los pequeños grupos, sobre todo, suelen recurrir a los clubs para encargar su distribución.

No Name



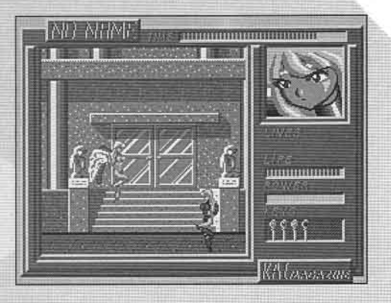


Los enemigos que nos encontraremos a lo largo del juego están muy bien logrados

De reciente aparición, No Name se presentó en la pasada feria de Barcelona y del que se llegó a vender cerca de 50 copias al módico precio de 1.500 ptas. teniendo en cuenta que consta de 3 discos y viene presentado con etiquetas en color.
No Name es un juego al estilo Vampire Killer – aunque en este caso nuestra protagonista se llamará Ami – en donde la lucha y la destreza tienen un papel muy importante. Quizás lo que más nos sorprenda es que el juego esté programado en XBasic, ya que los personajes y scroll tienen una velocidad más que aceptable.
Nuestra misión será pasar por las 4 fases de que consta el juego, con la pecularied ad de que al final de cada una debemos enfrentarnos con un enemigo final. El juego tiene buenos detalles y además tenemos que ir recogiendo unas llaves para ir abriendo las puertas que nos aparecen, por lo que se convierte además un poco en laberíntico. Destacar que los enemigos finales, a pesar de ser bastante grandes, se mueven muy bien por toda la pantalla.
Más información en la sección de software.

Especificaciones

Precio: 1.500 ptas.
Sistema: MSX2
Casa: Kai Magazine
Tipo: Aventura
Musica: MSX-Music/MSX-Audio



Vader



Así se llama la última creación de Daniel Zorita, que todos ya conoceréis por estar programando el Sir Dan, el cual espera tener finalizado este año.



El Vader fue creado con el fin de ser presentado en la pasada edición de Madrid. Se parece mucho al estilo del Galaxian, nuestra misión será por lo tanto destruír todos los enemigos que encontremos por la pantalla para conseguir pasar de fase.
Hay varios tipos de enemigos, entre los cuales podemos destacar unas barreras, que detendrán tus disparos, pero no el de los enemigos. Además hay dos tipos de naves más, las naves bombardero –que por supuesto lanza bombas– y la nave comandante que se encargará de supervisar la misión. Cuantas más destruyas, más puntos. Y poco más se puede decir de este juego. Quizás destacar la cantidad de decorados que aparecen de fondo (imágenes digitalizadas). Existen también unas pantallas donde nos darán bonus. Lo que no tenemos que hacer en esta pantalla es disparar a lo loco, más bien todo lo contrario, tenemos que destruir todas las naves sin fallar nuestros disparos.
El juego consta de 84 fases y quizás el único inconveniente es que el juego carezca de música, y los ruidos de disparos, explosiones, etc. se producen a través del PSG.

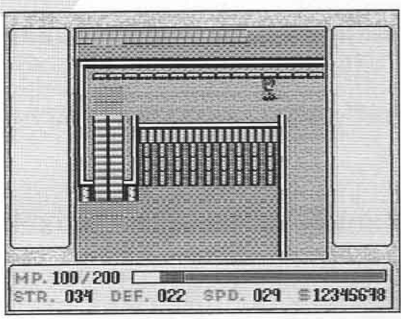


La diversidad de fondos digitalizados hace más atractivo el juego

Especificaciones

Precio: 1.000 ptas.
Sistema: MSX2
Casa: Daniel Zorita
Tipo: Matamarcianos
Musica: PSG

Lemmon es otro de los juegos que se están desarrollando en nuestro país. En este caso los chicos del club Mesxes son los autores.

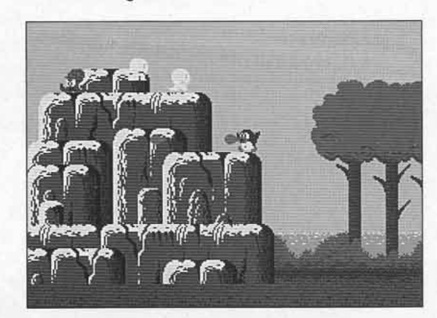


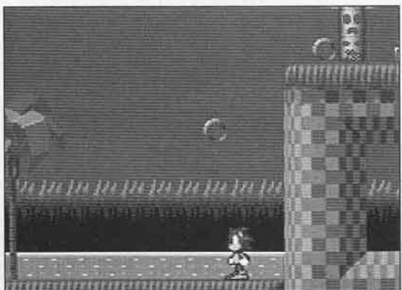
Aunque pueda parecer que el creador del juego no saque tantos beneficios de esta forma, casi siempre ocurre lo contrario debido a dos factores: los contactos y la publicidad.

Por un lado los contactos, ya que a un programador le puede resultar muy difícil vender un producto si no tiene a quien ofrecérselo. Por ello muchas veces se recurre a los encuentros que se celebran, que es una buena forma de vender un gran número de copias. El problema radica en que la mayoría de los usuarios que no pueden asistir a los encuentros se queden sin el original y opta por lo tanto a hacerse una "copia", porque aunque lo podría pedir por carta, hay que tener en cuenta que mucha gente es reacia a escribir cartas.

Bueno, pues con todo esto espero que conozcáis que realmente en nuestro país hay tan buenos programas como en cualquier otro país, y que continuamente se está creando nuevo software.

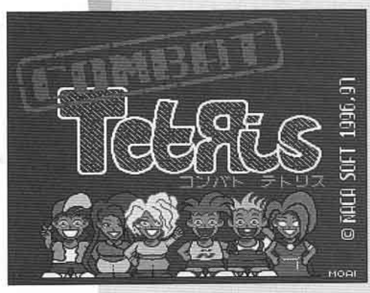
El MSX sigue vivo.

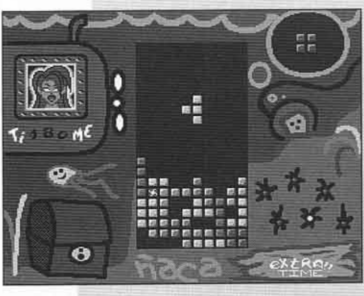




Arriba una imagen del juego que está desarrollando Marcos Vega: Pentaro Odissey. Abajo, el Sonyc que Manuel Pazos está realizando.

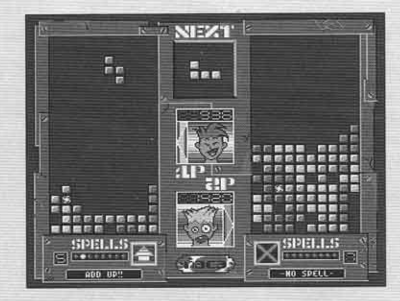
Combat Tetris





Los gráficos coloristas es una de las características que sobresalen del juego

Así se llamará el primer juego realizado por este grupo granadino, Ñaca Soft.
Combat Tetris como podéis comprobar por las fotos, es un juego al puro estilo Tetris aunque también tendrá su propio toque personal. De hecho, en Combat Tetris lo importante no es pasar de fase, sino lograr que nuestro contrincante no pase. Esperamos poder ver muy pronto finalizado este juego, o conformarnos mientras con una demo jugable. Los gráficos no tienen desperdicio alguno, como podéis ver en las imágenes.
Además de este juego, tienen en proyecto realizar un juego de tablero al estilo de Othelo.



Especificaciones

Sistema: MSX2
Casa: Ñaca Soft
Tipo: Tetris
Musica: MSX-Music/Audio/Moonsound


MSX2 Yamaha AX350

Recientemente hemos tenido la oportunidad de contactar con un ususario de MSX árabe, concretamente de Yemen, a quien le pedimos que nos hablase del MSX en su país. Asimismo incluimos la versión en inglés del mismo para nuestros lectores extranjeros.

Por Ramzy Alawi

El MSX en Yemen

Una compañía kuwaití, Universal (Al Alamiah), contactó con la compañía Texas Instruments (U.S.A.). El propósito era introducir un ordenador árabe basado en el ordenador de Texas. Pero desafortunadamente (afortunadamente) no se hizo ningún proyecto.

Universal apuntó a Japón, eligiendo el sistema MSX para ser el primer ordenador árabe. Las cosas fueron con calma. El sistema operativo MSX (BIOS) árabe fue desarrollado por Universal. Hay dos tipos de MSX árabes: las series AX (conocidas como MSX-Sakhr y respaldadas y distribuidas por Universal) y Perfect.

Series AX

AX150: El primer MSX árabe (no hay información disponible)

AX170: MSX1 fabricado y ensamblado en Japón (no se menciona la compañía). Una versión superior. Viene con 64Kb de RAM, dos slots, y cinco programas internos que son:

1. Calendario informativo (que proporciona las religiones y los acontecimientos nacionales asociados con la fecha).
2. Programa de dibujo.
3. Escritura inglesa.
4. Escritura árabe.
5. MSX BASIC con un comando árabe especial por culpa del idioma árabe.

Algunas características del MSX BASIC para el AX170 son:

a. El comando de pintar nunca tiene problemas si el color de la línea no corresponde con el color para pintar (el color no desborda sobre la pantalla), lo cual no está disponible todavía en el MSX BASIC ver.1.0

b. Una imagen puede ser cargada desde Basic usando bload "unidad: nombre",s lo cual no está disponible en el MSX BASIC ver.1.0

AX350: MSX2 de Yamaha. Viene con 128Kb de RAM, dos slots, una unidad de disco y cuatro programas internos:

1. Calendario informativo (el mismo que el AX170).
2. Programa de dibujo, de Yamaha (usa el modo entrelazado para una visualización total).
3. Procesador de textos (árabe/inglés).
4. MSX2 BASIC.

AX370: MSX2 de Sanyo. Viene con 128Kb de RAM, dos slots, una unidad de disco y cinco programas internos:

1. Calendario informativo (el mismo que el AX170).
2. Programa de dibujo (el mismo que el AX350).
3. Procesador de texto (el mismo que el AX350).
4. MSX BASIC árabe (programación en idioma árabe).
5. MSX2 BASIC.

AX500: MSX2 de Yamaha. Viene con 512Kb de RAM, dos slots, dos unidades de disco y seis programas:

1. Calendario informativo (el mismo que el AX170).
2. Programa de dibujo (el mismo que el AX350).
3. Procesador de texto (árabe/inglés).
4. Administrador de ficheros (ficheros Sakhr). Es un programa de base de datos.
5. MSX BASIC árabe (programación el idioma árabe).
6. MSX2 BASIC.

La forma del AX500 es exactamente como un PC. El teclado está separado de la placa madre y el monitor está situado encima de la máquina.


MSX Perfect

Después, Universal volvió al MSX1:

AX230: MSX1 ensamblado en Taiwan (no se menciona la compañía), con un slot, 64Kb de RAM, y viene con 30 programas (juegos y programas educativos).

AX330: MSX1, ensamblado en Taiwan (no se menciona la compañía), con un slot, 64Kb de RAM, y viene con 30 programas (juegos y programas educativos). Comentario personal: Parece ser que había algún defecto en el AX230 así que Universal lo redistribuyó con un nuevo número de modelo.



MSX AX170

AX990: Diseñado en Japón y ensamblado en Taiwan (como viene escrito detrás), no se menciona la compañía. 64Kb de RAM. Es una máquina mutante. ¡Son dos ordenadores en un sólo armazón! Una Sega MegaDrive y un MSX1. Si quieres cambiar de Sega a MSX1 tienes que apagar el ordenador y mover el interruptor de la parte trasera. Este MSX mutante tiene 50 aplicaciones internas. Sólo tiene dos slots: uno para MSX1 y el otro para MegaDrive. (Mi comentario: como puedes ver, el MSX terminó como el Atari por las siguientes razones:

1. Por poner muchos juegos en la máquina, los cuales ya estaban vendidos en cartuchos ROM.

2. Parece ser que hubo algún tipo de acto de piratería. No creo que Sega Enterprise estuviera de acuerdo en poner la MegaDrive junto al MSX).

Universal desarrolló muchas aplicaciones. Algunas eran del tipo de Atari (muy antiguas), otras eran fantásticas. También distribuía juegos de Activision (Taiwan). La más potente y la primera de este tipo, y basada en una nueva tecnología de programación (analizador gramatical) era "The Holy Koran"). Puedes haber oído algo sobre el programa analizador gramatical que hizo mucho ruido en los países árabes. (No tengo información completa)

Perfect

Y ahora le toca el turno al Perfect (fabricado por Daewoo). Fue un intento por imitar el MSX SAKHR. Fue menos popular. Hay dos versiones:

Perfect1: MSX1, un slot, 64Kb. Sin botón de reset.

Perfect2: MSX2, un slot, 128Kb. Éste tiene botón de reset y unidad de disco interna.

Ambos vienen con algunos programas malos incluidos (parece que el que hizo los programas era un novato programando, ¡de verdad!). El mejor juego distribuido para el ordenador Perfect fue "Bomber King", de Hudson Soft.

Para terminar, varias cosas:

El SCC no funciona en el AX170 (¡no puedes escuchar la maravillosa música del King's Valley!).

Algunas veces, cuando juegas con un cartucho MegaROM (el Nemesis 2, por ejemplo) en un AX350 ó AX360, el ordenador se cuelga.

Cualquier juego diseñado para jugar en MSX1 o MSX2 (Nemesis 3) no funcionará en un AX170 (de hecho, el único cartucho probado fue el Nemesis 3).

Universal distribuyó una unidad de disco muy pequeña llamada Quick Drive.

En Egipto hubo un grupo de MSX muy activo, y publicaron su propia revista de MSX, llamada Computer Guide (Murshid Al-Combioter). Sólo tengo un número. No hay más noticias. Creo que pararon hace mucho tiempo.

Hace unos años hubo un juicio entre Universal y Perfect debido al infringimiento de los derechos de Universal por un distribuidor de Perfect.

Para más información, puedes acceder a: www.sakhr.com.

MSX in Yemen

A Kuwaiti company, Universal (Al Alamiah), contacted Texas Instruments company (USA). The purpose was to introduce an Arabic computer based on Texas computer. But unfortunately (fortunately) no thing went as planned.

Universal aimed to Japan, choosing a MSX system to be the first Arabic computer. Every thing went smooth.

The Arabic MSX operating system (BIOS) was developed by Universal. There are two main Arabic MSX computer: AX series (known as MSX-Sakhr and supported and distributed by Universal), and PERFECT.

AX series

AX150: The first Arabic MSX (no information available)

AX170: MSX1, manufacturing and assembled in Japan (no company mentioned!). An enhanced version. It comes with 64 Kb RAM, two slots, and 5 built-in program, they were:

1. Informative calendar (which gives religions and nationals occasions associated with date)
2. Painter
3. English typing
4. Arabic typing
5. MSX BASIC with special Arabic command for sake of the Arabic language.

Some features of MSX Basic for AX170 are:

a. Paint command never care if the line color doesn't match the painting color (the paint will not overflow over the screen), which is not available in MSX BASIC ver 1.0

b. Image can be loaded by bload"device:filename",s which is not available in MSX BASIC ver 1.0

AX350: MSX2, from Yamaha. Comes with 128Kb RAM, two slots, one disk drive, and four built in program:

1. Informative calendar (the same as AX170)
2. Painter, from Yamaha (use interlaced mode for total view)
3. Word Processor (Arabic/English)
4. MSX2 BASIC

AX370: MSX2, from Sanyo. Comes with 128Kb RAM, two slots, one disk drive, and five built in program:

1. Informative calendar (the same as AX170)
2. Painter (the same as AX350)
3. Word Processor (the same as AX350)
4. Arabic MSX BASIC (programming in Arabic language)
5. MSX2 BASIC

AX500: MSX2, from Yamaha. Comes with 512Kb RAM, two slots, two disk drives, and six built-in program:

1. Informative calendar (the same as AX170)
2. Painter (the same as AX350)
3. Word Processor (Arabic/English)
4. Files Manager (Sakhr files). It is a database program
5. Arabic MSX BASIC (programming in Arabic language)
6. MSX2 BASIC

AX500's shape is exactly as PC. The keyboard is separated from the mothorboard, and the monitor is placed on the machine.

After that, Universal bounced back to MSX1:

AX230: MSX1, assembled in Taiwan (no company mentioned), one slot, 64KB RAM and comes with 30 programs (games and teaching programs)

AX330: MSX1, assembled in Taiwan (no company mentioned), one slot, 64Kb RAM and comes with 30 programs (games and teaching programs). My comment: It seems that there was something wrong with AX230, so Universal redistributed it with a new model number

AX990: Designed in Japan and assembled in Taiwan (as written in its back), no company mentioned. 64Kb RAM. This is a mutated machine. It is two computers in one body! SEGA MegaDrive and MSX1. If you want to switch from Sega to MSX you have to turn the computer off and move a switch in the back. This distorted MSX has 50 built-in applications. It also has two slots: one for MSX and the other for MegaDrive (My comment: as you can see, MSX ended as ATARI for the following reasons:

1. By putting many games in the machine, which was already sold in ROM cartridge.

2. It seems there were such a piracy act. I don't think that Sega Enterprise would agree to put MegaDreive next to MSX)

Universal developed lots of applications. Some was Atari style (very primitive), others were fantastic. It also distributed Activision's computer games (Taiwan). The most powerful and the first of its kind, and based on a new programming technology (grammatical analyzer) was "The Holy Koran". You may heard about the grammatical analyzer program which made a big noise in Arab countries. (I don't have a full information).

Some other very nice programs was:

1. Test Your Knowledge (part3). Player has to recognize music, recognize pictures, select the correct answer. The textface is beautiful.
2. The Arabic Poetry. A MegaROM cartridge
3. The Zoo (for children). A MegaROM cartridge

Perfect

And now let's turn to Perfect (manufactured by Daewoo). It was a try to imitate MSX SAKHR. It was less popular. There are two versions:

Perfect1: MSX1, one slot, 64Kb. No reset button!

Perfect2: MSX2, one slot, 128Kb. This one has a reset button and a built-in disk drive.

Both come with some bad built-in program (it seems that the one who made the programs was a beginner in programming, really!). The best game distributed for Perfect computer was "Bomber King" from Hudson Soft.

Now, some miscellaneous:

SCC doesn't work on AX170 (you can't hear King's Valley's cool music!).

Sometimes, when you play with a MegaROM cartridge (Nemesis 3 for example) on AX350 or AX370, the computer freezes!

Any game designed to be played on MSX1 or MSX2 (Nemesis 3) will not work on AX170 (In fact the only cartridge tested was Nemesis3).

Universal distributed a very small disk drive called Quick Drive.

In Egypt there was a very active MSX group, and they published their own MSX Magazine named Computer Guide (Murshid Al-Combioter). I only got one issue. No news available. I think they stopped a long time ago.

A trial between Universal and Perfect was arose several years ago because of infringement of Universal rights by Perfect's distributor.

Try access www.sakhr.com, you may get some more info.



MSX AX370

hazlo tú mismo

Nuevos cargadores

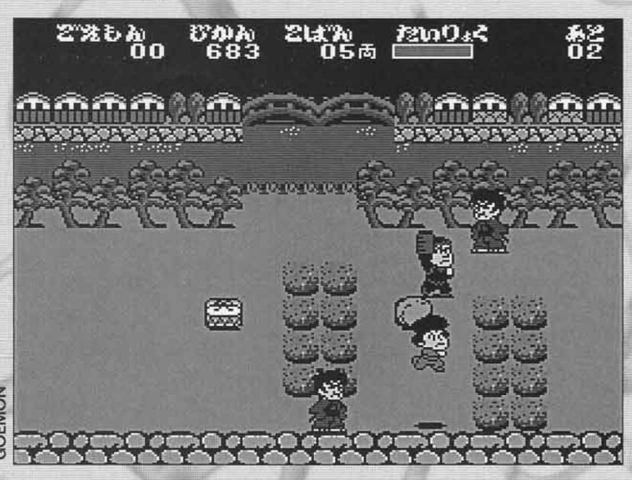
Manuel Pazos nos deleita con nuevos cargadores para los juegos Salamander, MultiPlex, Goemon y Aleste Legend. Si deseáis algún cargador para ese juego que se os resiste, poneros en contacto con el Club y lo publicaremos en la próxima revista.

Aleste Legend

```
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E1A1100C0CD7DF3C92
10001ED5BF8F70E2FCD7DF3C9210001ED5BF8F70E30CD
7DF3C9"
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POKE&HDA00+M,VAL("&h"+MID$
(A$,1+I*2,2)):M=M+1:NEXTI
30 CLS:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HDA00:DEFUSR2=&HDA03:
DEFUSR3=&HDA06:A=USR(0)
40 LOCATE 33,1:PRINT"ALESTE LEGEND"
50 PRINT TAB(33)"————————"
60 LOCATE 20,10:INPUT"Numero de vidas (0-255):";N
70 LOCATE 20,11:INPUT"Vidas infinitas (S/N):";R$
80 LOCATE 17,6:PRINT"Introduce el disco del juego y pulsa una
tecla"
90 A$=INPUT$(1)
100 A=USR2(32):POKE &HC0A4,N:A=USR3(32)
110 A=USR2(36):IF R$="S" OR R$="s" THEN POKE &HC0E2,0
ELSE POKE &HC0E2,&H3D
120 A=USR3(36)
```

Goemon

```
1 SCREEN0:IFPEEK(&HF677)=128THENPOKE&HD000,0:
POKE&HF677,&HD0:RUN"goemon.bas
2 FORA%=1TO6:BLOAD"goemon."+HEX$(A%),R:NEXT:
BLOAD"goemon.7":DEFUSR=&HC000
3 PRINT"9999 de dinero al matar un enemigo? (S/N)";:
R$=INPUT$(1):IF R$="S" OR R$="s" THEN M=&H992E:
POKEM,&H37:POKEM+1,0:POKEM+2,0
4 PRINT:PRINT"Vida infinita? (S/N)";:R$=INPUT$(1):IF R$="S"
OR R$="s" THEN M=&HB161:POKEM,0:POKEM+1,0
5 A%=USR(0):BLOAD"goemon.8",R
```



GOEMON

MultiPlex

Sustituye la [V] de la línea 20 por el número de vidas, y la [F] de la línea 40 por la fase inicial (0-7). Los pokes de la línea 30 son para vidas infinitas.

```
10 BLOAD"A":DEFUSR=&H8050
20 POKE &H81F4,V
30 POKE &H8FED,0
40 POKE &H81F2,0:POKE&H8A10,F
50 A=USR(0)
```

Salamander

```
1 IFPEEK(&HF677)=128THENMAXFILES=0:CLEAR20:
POKE&HE100,0:POKE&HF677,&HE1:RUN"salamand.bas
2 PRINT"SCC SLOT:";:C$=INPUT$(1):BLOAD"salamand.0":
POKE&HE04E,16*VAL(C$):DEFUSR=&HE000:A=USR(0):PRINT:
PRINT"0 - Normal":PRINT"1 - Operation X"
3 S$=INPUT$(1)
4 INPUT"Numero de vidas (0-99)";VI
5 INPUT"Fase inicial (1-7)";FA
6 FORA%=1TO3:BLOAD"salamand."+HEX$(A%),R:NEXT:
BLOAD"salamand.4":DEFUSR=&HC000
7 POKE &H98BF,FA:POKE &H98BE,(VI\10)*16+(VIMOD10):
A%=USR(0)
8 BLOAD"salamand.5":DEFUSR=&HC000:POKE&HB59A,VAL
(S$)AND1:A%=USR(0)
```

Manuel Pazos

GFX9000 & Sony HBI-V1

Con el siguiente programa podrás digitalizar a través del digitalizador de Sony HBI-V1 junto con el Graphics 9000. El programa usa el Basic Kun por lo que debes cargarlo antes de ejecutar el programa. Además debes cargar el fichero DIGI9990.BIN, para ello teclea el listado en ensamblador.

```
10 'HBI-V1 & GFX9000
20 'By Manuel Pazos
30 '
40 CLEAR &H200,&HD000:DEFINTA-Z
50 BLOAD"digi9990.bin",R:DEFUSR=&HD003
60 CLS:INPUT"X RESOLUTION (1=256/2=512)";RX
70 INPUT"Y RESOLUTION (1=212/2=424)";RY
80 INPUT"DIGIT SIZE (1/2/3/4)";SZ:SI=SZ-1
90 IF RX=2 THEN EN=3 ELSE EN=0
100 SCREEN12,,,,,EN
110 IF RY=2 THEN GOSUB 300
120 FORI=0TO4:SETPAGE,I:CLS:NEXT
130 P1=3
140 _ MD(SI,SI):SET PAGE P1,0
150 _ TURBO ON(P1,SZ)
160 FOR I=0 TO (211\SZ)
170 A=USR(0):COPY(0,0)-(255\SZ,0),0 TO (0,I),P1XOR2
180 NEXT I
190 _ TURBO OFF
```

```
200 P1=P1XOR2
210 IF INKEY$=" " THEN 230
220 GOTO 140
230 SCREEN0:INPUT"QUIERES GRABAR LA IMAGEN (S/N)";R$
240 IF R$="N" OR R$="n" THEN END
250 INPUT"NOMBRE DE LA IMAGEN";N$
260 SCREEN 12,,,,,EN:IF RY=2 THEN GOSUB 300
270 P=P1XOR2:SET PAGE P,P
280 COPY (0,0)-(256\SZ,212\SZ) TO N$
290 END
300 VDP(6)=(VDP(6)AND&B11000011)OR&B10100:
COLOR,0,0:RETURN
```

Manuel Pazos

Código fuente en ensamblador

```
rdslt   equ  #c
enaslt  equ  #24
exptbl  equ  #fcc1

        org  #d000

        jp   search
        jp   ldir_rv

Digi_slot:   db    0
old_slot:    defb  0
old_subslot:       defb   0

ldir_rv:
        in   a,(#a8)
        ld   (old_slot),a
        ld   a,(#ffff)
        cpl
        ld   (old_subslot),a
        ld   a,(digi_slot)
        ld   h,#40
        call enaslt
        di
        ld   hl,#7e00
        ld   bc,256
        ld   de,0
        call #5c
        ei
        ld   a,(old_slot)
        out  (#a8),a
        ld   a,(old_subslot)
        ld   (#ffff),a
        ret
;

ID_Str:db 'SONY HBI-V1 V10',0


Search:
        ld   b,3
DigiSearch_1:
        push bc
        ld   a,3
        sub  b
        ld   c,a
        ld   hl,exptbl
        ld   e,a
        ld   d,0
        add  hl,de
        ld   a,(hl)
        add  a,a
        jr   nc,DigiSearch_4
        ld   b,4
DigiSearch_2:
        push bc
        ld   a,24h
        sub  b
        rlca
        rlca
        or   c
        call CheckDigiStr
        pop  bc
        jr   z,DigiSearch_5
        djnz DigiSearch_2
DigiSearch_3:
        xor  a
        ld   (digi_slot),a
        pop  bc
        djnz DigiSearch_1
        ret

DigiSearch_4:
        ld   a,c
        call CheckDigiStr
        jr   nz,DigiSearch_3
DigiSearch_5:
        pop  bc
        ret

CheckDigiStr:
        ld   (Digi_Slot),a
        push bc
        ld   hl,4010h
        ld   de,ID_Str
        ld   b,11
CheckDigiStr_1:
        push af
        push bc
        push de
        call rdslt
        ei
        pop  de
        pop  bc
        ld   c,a
        ld   a,(de)
        cp   c
        jr   nz,CheckDigiStr_2
        pop  af
        inc  de
        inc  hl
        djnz CheckDigiStr_1
        pop  bc
        xor  a
        ret

CheckDigiStr_2:
        pop  af
        pop  bc

        xor  a
        inc  a
        ret
```

Trucos para juegos de Parallax

a continuación publicamos unos cuantos trucos para tres juegos de Parallax, obtenidos directamente de su página Web.

BLADE LORDS

Ejecuta la siguiente secuencia con los cursores o el teclado en la pantalla donde aparece el título del jusgo (U: arriba, D: abajo, L: izquierda, R: derecha): **U R R D L L U R D L**

Ahora, cuando comience el juego aparecerá un menú con trucos. Con las teclas numéricas seleccionas las opciones y comienzas a jugar pulsando [ESC].

MAGNAR

Passwords para el juego. Empieza a jugar en cualquier nivel y después pulsa [7] en el teclado. Aparecerá una línea negra en donde podrás introducir los siguientes passwords (pulsa [RETURN] después de introducirlos):

met de trein in het ravijn 2 vidas extra
geen plee in de coupee 2 vidas extra
uit de zon op het perron 2 vidas extra
speels over de rails vidas extra
knel tussen het treinstel vidas extra
don't mess with the ns 2 vidas extra
sonic vs mario 2 vidas extra
ik durf het bijna niet te vragen... 5 vidas extra
i hate it when he does that efecto "smart-bomb"
daar word je toch doodziek van efecto "smart-bomb"
eat this efecto "smart-bomb"
gerommel in de broodtrommel "weapon pod pickup"
i am not sponsored by sony "weapon pod pickup"
made in aelse "weapon pod pickup"
patje goes to america "weapon pod pickup"
my brain hurts durante 10 secs. los enemigos creen que el jugador está en el centro de la pantalla
i feel sorry for the elephants ?
i am married,shoot me auto destrucción

AKIN

Desde la pantalla inicial del juego, vete a la izquierda. Cuando aparezca el primer dragón, mátalo. No subas las escaleras para ir a la recepción, sino salta al muro de la izquierda de las escaleras. Una vez estés dentro del muro, tu energía se llenará completamente.

Cuando estés jugando, teclea **ENERGY** y pulsa [RETURN] en cualquier momento para completar tu energía al completo.

Passwords Tetris II S.E.

(Introducirlas teniendo en cuenta mayúsculas/minúsculas)

FASE 1: **FATICA**
FASE 2: **SFONDO**
FASE 3: **Figura**
FASE 4: **Torero**
FASE 5: **Trilly**
FASE 6: **ICMNo1**
FASE 7: **Majong**
FASE 8: **MSXmsx**
FASE 9: **T2SEOk**
FASE 10: **ComeOn**
FASE 11: **Angels**
FASE 12: **TURBOR**
FASE 13: **ghosts**
FASE 14: **Castle**
FASE 15: **BATMAN**
FASE 16: **WArale**
FASE 17: **Maison**
FASE 18: **IKKOKU**
FASE 19: **WLAMUW**
FASE 20: **Aanma2**
FASE 21: **tomato**
FASE 22: **verona**
FASE 23: **gattos**
FASE 24: **Tilbur**
FASE 25: **Bloody**
FASE 26: **Againn**
FASE 27: **angelo**
FASE 28: **Mammaa**
FASE 29: **CHIESA**
FASE 30: **ENDing**

¡QUÉ ME DICES!



Felicitaciones

Como todos los años, recibimos no montones pero sí bastantes postales navideñas de todos vosotros que un año más os habéis acordado de nosotros. Este año, la que más nos ha gustado de todas ha sido la que nos ha enviado nuestro amigo Yang Seokin de Corea. Hemos elegido esta postal por ser diferente a todas las demás. Vosotros mismos podéis verla... Gracias a Yang y a todos aquellos que nos habéis enviado un año más vuestra felicitación navideña.



Epi y Blas

¿Epi y Blas en los sellos? Si nos sorprendió que los muchachos de Futuredisk dedicasen una de las ediciones de su diskmagazine a los conocidos personajes Epi y Blas de Barrio Sésamo, más nos sorprendió todavía al ver que los sellos de la carta donde nos enviaban dicho disco estaban dedicados también a estos dos cómicos personajes. Todo un detalle...

El póximo número de Futuredisk estará dedicado a Japón y su cultura. ¿Conseguirán para su próximo número sellos con algún motivo de Japón? Ahí queda esa duda.

Calendarios

Hace ya varios años que teníamos en mente hacer unos calendarios de bolsillo para regalar, pero nunca llegamos a decidirnos, hasta este año en que se nos ha presentado una buena ocasión para hacerlos y aquí están. Además de calendario también os servirá de tarjeta, donde figuran todos nuestros datos, dirección, teléfono, correo electrónico y hasta página Web, para que los tengáis siempre a mano. Los calendarios los repartiremos con el presente número de la revista, así que buscar bien en el interior que por ahí tienen que estar esos calendarios...





1997

Enero

L	M	M	X	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Febrero

L	M	M	X	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

Marzo

L	M	M	X	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

Abril

L	M	M	X	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Mayo

L	M	M	X	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Junio

L	M	M	X	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

Julio

L	M	M	X	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Agosto

L	M	M	X	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Septiembre

L	M	M	X	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Octubre

L	M	M	X	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Noviembre

L	M	M	X	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

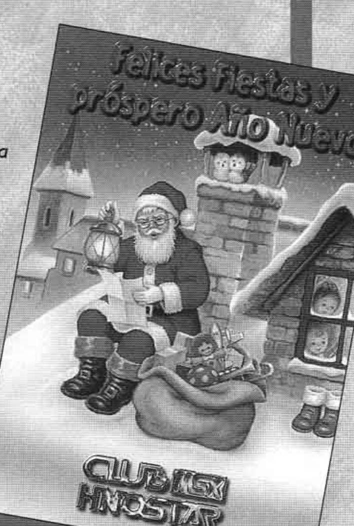
Diciembre

L	M	M	X	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

hnostar la revista de los usuarios de MSX

Nuestra postal

Nosotros también hemos querido felicitar las fiestas navideñas con una postal navideña, aunque no hemos podido enviaros una a todos porque sería carísimo. Después de enviar las primeras postales, algunas en inglés e incluso en japonés para nuestros amigos nipones, se nos agotaron y decidimos enviar una tarjeta postal realizada por nosotros mismos. Los que visitaron nuestra página Web estas navidades también se encontraron con una gran postal navideña, acompañada de una excelente música MIDI con la canción Last Christmas.

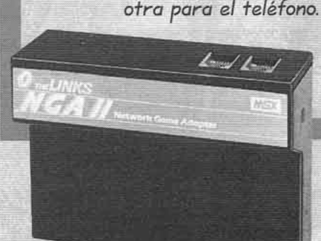


MSX en Game 40

Rafa Corrales de MSX Power Replay ha vuelto a intervenir en el programa radiofónico Game 40, que emite la Cadena 40 todos los domingos de 21h. a 22h. En esta ocasión fue entrevistado para hablar del pasado encuentro de usuarios en Madrid. El programa está dedicado a los videojuegos de última generación pero no se descarta que se vuelva a comentar algo sobre MSX en futuras emisiones. Hacía tiempo que no se oía hablar del MSX en la radio...

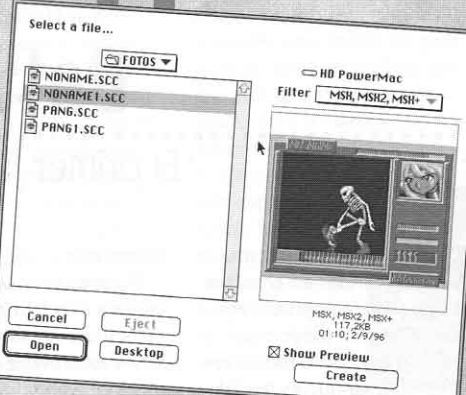
NGA II

Un curioso periférico acaba de caer en nuetras manos directamente desde Japón. Se trata de un cartucho que actúa como un módem y que al parecer está destinado para jugar a juegos en red vía telefónica, como indica su nombre: Network Game Adapter (NGA), si bien no conocemos ningún juego que permita esta opción. Como tan sólo tenemos una unidad no hemos podido probarlo entre dos MSX. El cartucho incluye una ROM de 32K con un programa de comunicaciones que te permite marcar el teléfono, hacer los ajustes y hasta mandar mensajes. La velocidad que alcanza este "módem" es de 1200 bps. y tiene dos clavijas: una para conectar a la línea y la otra para el teléfono.



MSX en Mac

Graphic Converter de Thorsten Lemke es el primer programa de Macintosh que permite cargar imágenes en screen 12 y 8. Esto fue posible ya que después de contactar con Lemke, le enviamos toda la información necesaria para poder realizar la conversión. Lo que queda todavía pendiente es que permita exportar al formato gráfico del MSX. Además Graphic Converter es capaz de importar hasta 70 formatos diferentes tanto de PC, como de Atari, Spectrum, Sinclair QL...



Boletín informativo


Boletín informativo
Nº 4 - DICIEMBRE 1996
MSX

Rosa Soft prepara Combat Tetris

MCCM #85

sumario

Combat Tetris 1
MCCM #85 1
III Encuentro en Madrid 2
I.C.M. #22 2
Italia 2
Soft GFX9000 y OPL4 3
WIOS 3
Brasil 3
Exposición 8 bits 3
Software nacional 4-5
Fraksoft Magazine 17 6
El rastrillo 7

A pesar de que los suscriptores ya recibís el pequeño Boletín Informativo que editamos entre cada número de la revista, muchos todavía lo desconocéis. En este informativo de tan sólo ocho páginas, adelantamos las últimas noticias hasta la fecha, y cuenta también con una sección de anuncios gratuitos para los lectores. El resto del Boletín se destina a adelantar los contenidos principales del próximo número de la revista, y se ofrece una lista actualizada con los productos que tenemos para distribución. La idea del Boletín surgió debido a la larga espera que se da entre cada número de la revista. El Boletín es gratuito, y para recibirlo sólo tienes que suscribirte a la revista.

Más felicitaciones

Si, sí, más felicitaciones, pero esta vez no por carta sino por Internet, que es una buena forma de enviar postales, ya que no necesita sello y es muchísimo más rápido. Además, así se contribuye a que no se produzcan esas aglomeraciones de cartas por esas fechas en Correos. Bueno, pero que quede bien claro que no es lo mismo por carta que por Internet. Como podréis comprobar por las fotos nos han llegado de varios lugares, aunque aquí no las hemos publicado todas, como es de suponer por falta de espacio.





MSX2 "nuevos" en Italia

Recientemente han aparecido en Italia un centenar de MSX2 Philips NMS8245, que además de ser "nuevos", según Miri Soft, tienen un precio increíble. Al poco de darse la noticia tal ha sido la demanda que los italianos subieron incluso el precio. El ordenador no incluye embalaje ni manuales, pero eso es lo de menos para alguien que ya conoce este ordenador sobradamente. Nosotros pedimos unos cuantos para algunos socios. Después de un largo mes de espera llegaron hasta nosotros, pero la sorpresa es que no eran nuevos a estrenar. ¡Qué me dices!. Pues sí, y lo más grave es que Miri Soft sigue insistiendo en que son nuevos, ya que así se lo dijo el vendedor. ¿Cómo Miri Soft puede decir que son nuevos cuando a simple vista se ve que no lo son...?





software

Battle Bomber

El primer juego para Graphics 9000

Casa: BytBoyzs, 1996
Tipo: Arcade
Música: Moonsound
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD
Precio: 2.000 ptas.

BitBoyz es el primer grupo holandés en crear un juego para la tarjeta Graphics 9000, un juego muy completo y sobre todo muy divertido, ya que es posible jugar con tres jugadores al mismo tiempo, sin embargo no hay ninguna opción que permita jugar contra el ordenador.

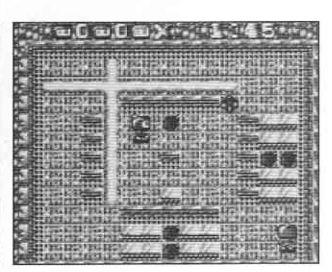


El juego ya está a la venta y habrá una serie de actualizaciones que serán totalmente gratuitas que añadirán nuevas fases, sonidos y música al juego.

De momento carece de músicas Moonsound aunque posee unos efectos de sonido para el OPL4 en estéreo, que hacen que, por ejemplo, cuanto más te acerques a tu contrincante más cerca oigas sus pasos.

En el menú principal podemos seleccionar la fase, el número de bombas máximo por jugador, las vidas y el número de jugadores (el mínimo es dos).





Consta de diez decorados diferentes y nuestro objetivo es destruir al contrincante colocando una o varias bombas estratégicamente para acorralarlo. Pero hay que tener cuidado porque puedes caer en tu propia trampa... Por supuesto, tenemos un tiempo limitado para conseguir nuestro objetivo.

También hay objetos, algunos escondidos tras los muros, con los que podemos poner más bombas seguidas, o que éstas tengan mayor poder destructivo.

Cuando se juntan tres jugadores a la vez la acción y el entretenimiento están más que asegurados.

Ángel Tarela

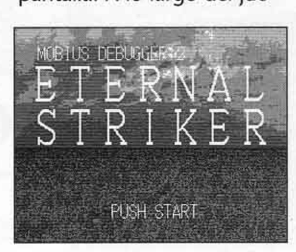
Eternal Striker

Vertiginoso arcade, como en los buenos tiempos...

Casa: Sequence, 1995
Tipo: Arcade
Música: MSX Music
Sistema: Turbo R
Formato: 1x1DD

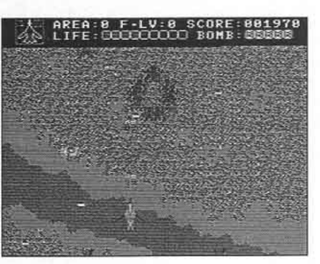
Le toca el turno a un típico arcade. La presentación está bastante bien lograda, con un scroll múltiple y buena melodía en MSX Music. Pulsamos la barra espaciadora y nos aparece una pantalla para elegir la nave, entre cuatro posibles. Tras esto, pasamos a la acción.

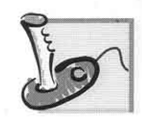
Se trata, como ya he dicho, de un típico arcade, del tipo Aleste y me recuerda bastante a éste pues el scroll del escenario es suave y bastante rápido a la vez, sólo que los gráficos dejan bastante que desear (y es una lástima pues con buenos gráficos el juego ganaría bastante). Aparecen gran cantidad de enemigos aunque se nota demasiado que son sprites en el sentido de que son pequeños, con pocos colores y cuando aparecen muchos juntos empiezan a desaparecer. Sin embargo nuestra nave está bien realizada y se mueve muy bien por la pantalla. A lo largo del juego van apareciendo unas esferas que nos aumentan la potencia del disparo; por ejemplo, podemos tener disparos en varias direcciones o hasta misiles que van contra los enemigos. Como es costumbre en este tipo de juegos, al final aparece un enemigo mayor. Estos sí están mejor realizados y se mueven suavemente. El del primer nivel, por ejemplo, es una gran nave que además de disparar balas lanza unos misiles dirigidos.



Como conclusión, decir que es un juego bastante entretenido, en el que la música está bastante bien y no resulta muy monótona. Lo más destacable del juego es la rapidez con la que se juega pues no te deja ni tiempo para parpadear... Realmente hace un buen uso de la velocidad que puede proporcionar el Turbo R.

Álvaro Tarela





Sweet

Juego de preguntas y respuestas con buenos gráficos

Tipo: Preguntas
Música: MSX Music
Sistema: Turbo R
Formato: 1x2DD

Lo primero que nos aparece al cargar este juego es un menú con dos opciones en japonés. Pulsamos la primera y aparece el título del juego y después la historia del juego en japonés, con una melodía muy lenta de fondo pero con unos gráficos muy buenos, con gran resolución y colorido. Tras esta breve introducción entramos en el juego. La pantalla se divide en tres partes. En la primera aparece el gráfico de una chica, a la derecha un corazón, y debajo el texto japonés. Cada cierto tiempo nos hacen una pregunta a la que debemos contestar adecuadamente (como no sé japonés, es cuestión de suerte). Si fallamos, vemos cómo el corazón de va rompiendo, y la chica se vuelve cada vez más triste. Si acertamos, en cambio, lograremos que muestre una sonrisa. Se trata de contestar de modo que no le rompamos completamente el corazón, momento en el cual termina el juego y lo volvemos a intentar. Por ejemplo, la secuencia correcta en la primera partida es: 2, 2, 1, 1, 2, 1 y 2. Contestando correctamente nos aparece un gráfico mayor y después continuamos con otra ronda de preguntas con otro gráfico. En fin, que se trata de ir acertando para ir viendo los diferentes gráficos. Durante el juego suena una melodía de fondo bastante aburrida, por cierto. En fin, un juego que se salva por tener unos buenos gráficos, pero con una nula adición, a no ser que sepas japonés, no aporta nada.









Álvaro Tarela

South Town Hero's Turbo

Un juego de lucha con bastantes sorpresas

Casa: FM Guamuon, 1994
Tipo: Juego de lucha
Música: MSX Music
Sistema: Turbo R
Formato: 1x2DD

Aunque no es seguro, esta debe ser la primera versión del juego "South Town Hero's", siendo el "Hero's II" su segunda parte. Esto se advierte porque este juego tiene sólo un disco mientras que el otro son dos en total y además tanto la música como los gráficos de los personajes están mucho mejor realizados en la segunda parte. Se trata de un juego de lucha en el que tenemos un total de siete personajes distintos para elegir, cada uno de ellos con unas características distintas. Lo primero que haremos será elegir entre dos opciones que deben ser jugar contra el ordenador o contra otro jugador (en el menú de selección de los personajes podremos realizar esta selección pulsando F1 ó F2). Los gráficos de los personajes están bien realizados y son bastante grandes. Una vez elegido el personaje entramos en el combate.

Los combates constan de dos rondas y en el modo contra el ordenador vamos luchando contra todos los personajes hasta derrotarlos a todos. Como ya he dicho, los gráficos de los personajes están bien, así como los decorados del fondo, que van variando a lo largo del juego. Los movimientos son suaves aunque a veces algo lentos, pero eso depende del personaje elegido. Destacar la enorme cantidad de golpes posibles así como golpes especiales, que es lo mejor del juego, sin duda alguna. Las teclas para jugar son los cursores, [SPACE] y [SHIFT]. Muchos golpes necesitan de una combinación especial de las teclas y sólo con la experiencia lograrás dominarlos.



Aunque la carga inicial resulta lenta, pues lo primero que hace es ir cargando y almacenando todos los datos en la RAM disk, al final resulta muy cómodo pues no tendremos necesidad de andar cargando del disco entre combate y combate. La música es MSX Music pero no varía mucho y puede llegar a ser monótona. En cuanto al sonido, éste no está muy bien conseguido en los golpes, pues casi no se escuchan. Además, siendo para Turbo R, no estaría mal que añadieran algunos sonidos PCM como gritos, explosiones, etc.

Sin embargo es un juego que no desmerece nada y que, sin duda, te hará pasar un buen rato.

Álvaro Tarela



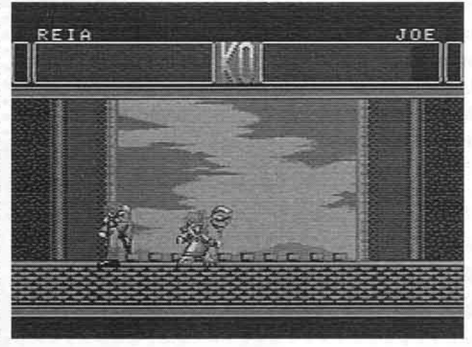
South Town Hero´s II

¿Segundas partes nunca fueron buenas?

Casa: FM Guamuon, 1995
Tipo: Juego de lucha
Música: MSX Music
Sistema: Turbo R
Formato: 2x2DD

Un juego de lucha al más puro estilo Street Fighter con buenos gráficos, movimientos y sonido es lo que encontraremos en estos dos discos. Tras cargar el juego aparecen los personajes y una pequeña presentación. Tras esto, el título del juego (tanto la música como el dibujo recuerdan mucho al juego Street neo Fighter ya comentado en la revista). Después accedemos al menú de selección del personaje. Tenemos siete en total, incluido un Puyo (como el de Compile). Primero podemos jugar sólo contra el ordenador, pero pulsando F2 en el menú de selección podremos jugar contra otro jugador. Con F1 cambiamos de nuevo para jugar contra el ordenador.

Por fin estamos ante un juego de lucha bien realizado, pues los gráficos son muy buenos, tanto de los luchadores como de los escenarios de fondo. La música acompaña muy bien, el sonido de los golpes es acertado y tanto la rapidez de los personajes como los movimientos están muy bien conseguidos.



Además, tenemos una cantidad enorme de golpes, desde puñetazos, golpes, saltos, trompos, etc. hasta golpes especiales. Cada personaje tiene sus propios golpes y técnicas. Destacar el Puyo, que adopta todo tipo de formas, es como una pelota de goma que se estira, duplica su tamaño, se convierte en cubito de hielo, gira como un tornado...

Se hace necesario jugar contra el ordenador para conocer los posibles golpes de los personajes, pues siempre aparece alguno que no conocíamos. Lo difícil es saber cómo se realizan algunos (ya sabes, hay que ir probando movimientos con los cursores del estilo arriba, izquierda, abajo y disparo,...). Las teclas del juego son [SPACE] y [SHIFT]. Con joystick necesitas uno con dos botones para aprovechar al máximo las opciones del juego.

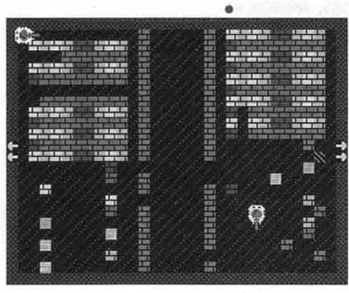
Álvaro Tarela

Action Game Set

Recopilación de juegos de MSX1 y MSX2

Casa: Nebular, 1996
Tipo: Recopilación de juegos
Música: PSG
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD

Estamos ante un disco recopilatorio de juegos japoneses, la mayoría de ellos de baja calidad, como los típicos juegos que suelen aparecer en las diskmagazines japonesas, léase MSX Magazine o MSX Fan. Nada más cargar el disco nos aparece un menú con los juegos. La primera opción es una breve introducción en japonés del autor del disco. Antes de cargar cada juego nos aparecen unas instrucciones en japonés acerca del mismo, aunque en el medio de los caracteres japoneses podemos distinguir si se juega con *joystick*, número de jugadores, etc. Los juegos que tenemos son:



L-Fight2: Es una versión simple de aquel juego llamado "Star Wars" en donde, provistos de un punto de mira, debemos disparar a las bolas que caen de la parte superior de la pantalla para que no lleguen abajo. Así de simple. Los gráficos son muy pobres. Se puede jugar con joystick o con ratón.

Astro Fox: Estamos en el interior de la cabina de una nave y debemos aniquilar a las naves enemigas; al final nos sale la nave nodriza y si la vencemos pasamos de fase. Los gráficos no son gran cosa pero están así como en screen 3 lo que permite dotar al juego de gran velocidad.

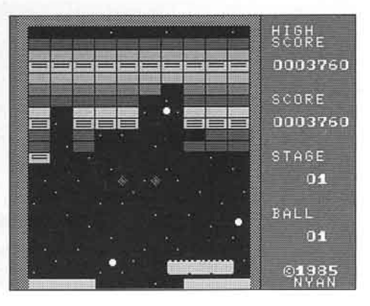
Tank battle: Juego para dos jugadores. Cada uno maneja un tanque y debe destruir al contrario disparándole. Las pantallas van variando, apareciendo en algunas de ellas ladrillos, muros que se mueven, puertas, etc. Divertido jugando dos personas.

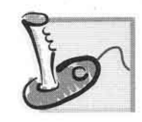
5-Balls: Un "machacaladrillos" en donde jugamos con 5 bolas a la vez.

Cat's: Este es uno de los más divertidos. Movemos un gato por la pantalla y tenemos que ir recogiendo diversas frutas esquivando a los enemigos, que van aumentando según vayamos avanzando. Una vez recogidas las frutas, esperamos a que aparezca un águila para poder depositar lo que hemos recogido en una puerta. Parece sencillo pero la dificultad va aumentando fase a fase.

En el menú principal hay otra opción que nos lleva a otro menú con juegos, de MSX1 y de peor calidad, por lo que no los comentaremos.

Álvaro Tarela





Justwok

Juego de lucha bastante limitado

Agradable sorpresa al cargar el juego pues somos recibidos con un bonito dibujo entrelazado y una agradable melodía en MSX Music. Pulsamos la barra espaciadora y aparece un menú con cuatro opciones (en inglés, por cierto): Story, 1P vs COM, 1P vs 2P, OPTION. Todas las opciones son claras: ver la historia del juego, jugar contra el ordenador o contra otro jugador y opciones. Con la última opción seleccionamos la dificultad del juego y activamos o desactivamos la patada.

La primera opción nos permite ver las características de los personajes así como la historia del juego, la cual viene en japonés. Durante la historia tendremos que realizar combates que, al parecer, van influyendo en la historia, de modo que debemos ir ganando los combates para conocer el desenlace final. En las otras dos opciones luchamos directamente, pudiendo elegir entre dos jugadores de los cuales se nos muestran sus características. Tras esto procedemos a la carga del juego (decir que ésta lleva un poco de tiempo pues los datos los va almacenando en la RAM Disk para no tener después que hacer cargas).

Pasemos a comentar las características del juego. Se trata de un juego de lucha , al estilo Street Fighter, aunque con algunas limitaciones. Por un lado, los gráficos de los personajes están bien realizados, pero los movimientos son muy lentos. Además no hay decorado de fondo y por otro lado el colorido es muy soso, parece que sólo se usa un tono de color. Otro aspecto importante es que hay muy poca variedad de golpes, reduciéndose a simples puñetazos, patadas y algún que otro poder especial. En cuando al sonido, aunque hace uso de MSX Music, las músicas resultan monótonas y los sonidos de los golpes no están nada bien conseguidos. Aunque claro, es cuestión de gustos.



En realidad lo único que puede salvar al juego es el modo Story pues los combates tienen algún sentido, ya que precisamente lo que debía estar mejor cuidado en el juego, no lo está.

Álvaro Tarela

Casa: Working Soft
Tipo: Juego de lucha
Música: MSX Music
Sistema: Turbo R
Formato: 2x2DD

Mahoono kokuno Hoippuru

Que, traducido, significa "Hoippuru, Magical Land "

Un juego 100% japonés, sin duda alguna. Gráficos coloristas y unas alegres melodías es lo primero que veremos al cargar el juego. Tras la presentación, un menú con cuatro opciones en japonés. Esperando un poco podremos ver a una demo del juego y así irnos familiarizando con él.

Con la primera opción nos enfrentaremos contra el ordenador, pudiendo elegir uno de los seis personajes posibles así como la dificultad del juego. La pantalla del juego se divide en dos partes, como en el juego Tetris para dos jugadores.

Es un juego del mismo estilo en donde debemos ir colocando fichas del mismo tipo para que desaparezcan, con la novedad de que nos van apareciendo por la parte inferior de la pantalla. Con los cursores las podemos situar y con la barra las subimos. Pierde el jugador que antes llegue a la parte superior de la pantalla. Las fichas desaparecerán cada vez que haya tres del mismo tipo en línea (horizontal) aunque no es necesario que estén juntas.



También vemos los puntos así como una pantalla que nos indica el próximo par de fichas que nos aparecerán. Además tenemos un tiempo limitado para decidirnos en dónde colocaremos las fichas. Pulsando la tecla F1 abortamos el juego y regresamos al menú principal.

La segunda opción del menú es lo mismo sólo que podremos jugar contra otro jugador. Con la tercera opción sólo jugamos nosotros, teniendo como objetivo el conseguir la mejor puntuación.

La última opción nos permite hacer los ajustes del juego como: ajustar la pantalla, ver las puntuaciones o escuchar las melodías y sonidos del juego.

Resumiendo, se trata de un juego que nos hará pasar un buen rato y en donde destaca el gran colorido de los gráficos y unas melodías bien hechas y muy variadas.

Álvaro Tarela

Casa: Pastel Hope
Tipo: Habilidad
Música: MSX Music
Sistema: Turbo R
Formato: 1x2DD





Hit and Away DX

Trepidante arcade con unos gráficos flojos

Casa: M., 1994
Tipo: Arcade
Música: P.S.G.
Sistema: MSX2
Formato: 1x2DD

Ya con algo de más de dos años, y proveniente de esa lista de títulos vía Takeru que nos ofrece el Club, llega este arcade de concepción sencilla y claramente inspirado en el "Galaxia" y otros tantos arcades similares de los 80.

Éste es un sencillo arcade parecido a los juegos ya comentados, con algunos adornos y mejoras que lo hacen algo más atractivo para el posible comprador. Al cargar el disco nos aparece un menú compuesto por tres opciones:

Normal game: Algo que no merece más explicaciones.

Time attack: Segundo modo de juego en el cual nos enfrentaremos de forma seguida a las 5 naves jefes, procurando destruirla en un mínimo de tiempo posible. Tenemos un crono que nos mide el tiempo, ideal para hacer competiciones o intentar superarte a ti mismo.

Delete score: Los sucesivos records de puntuaciones son grabados por el programa en el disco. Esta opción nos ofrece la posibilidad de borrarlos.

Al elegir la opción "normal game", se nos ofrecerá la posibilidad de elegir entre tres modos de dificultad (easy, normal y hard). Tras elegir alguna de las opciones podremos escoger tres tipos de naves diferentes, las cuales guardan diferencias en cuanto al armamento. Éstas son:

Alfa: Su disparo es de tipo onda en tres direcciones, ideal para abatir las naves estándar, pero su poder destructor es el más bajo, por lo que la lucha contra las naves jefes será ardua.

Beta: Su disparo es bidireccional, con unos anillos de un poder destructivo más fuerte que Alfa. Esta es, sin duda, la mejor arma que podemos escoger.

Gamma: Dispara unos misiles de alto poder destructivo, pero al hacerlo en una sóla dirección seremos presa fácil para las rápidas naves que se lanzarán por nuestros flancos.

Tras haber tomado nuestras decisiones aparecerá la pantalla de juego, la cual reserva un tercio más o menos para los marcadores, que nos indican estas cosas: Record de puntuación, puntuación de partida, nivel, bombas disponibles y vidas que nos restan. En la parte dispuesta para la acción manejaremos nuestra sencilla nave por toda la pantalla, esquivando las numerosas naves y sus disparos. Al ser todo sprites, la acción y los movimientos son rápidos y suaves.

El juego es muy sencillo, como lo demuestra su doble scroll de estrellas, que nos acompañará sin descanso.

No hay más gráficos y lo único que cambiará a lo largo de las cinco fases (que son cíclicas) son los tipos de naves enemigas. Estas fases tampoco son muy longevas y enseguida nos daremos con la nave final, que es un único y gran sprite. Estas naves jefes entrañan una buena dificultad ya que cuando están a punto de morir disparan el doble de proyectiles a mayor velocidad. Para defendernos de esto contamos con una serie de bombas que arrasan en su recorrido y que su concurso contra las naves jefes se hace indispensable.

¿Qué más queda por decir? Poca cosa más. Que se podía haber confeccionado una música en FM, variedad de gráficos y todo eso, pero aún así es adictivo y está bien realizado, con una buena sintonía en su calidad/precio.

J. M. Gutiérrez

PuRE ver.1.22

Excelente editor de sonido PCM para Turbo R

Casa: Rocket Machine
Tipo: Editor de sonido PCM
Sistema: Turbo R
Formato: 1x2DD

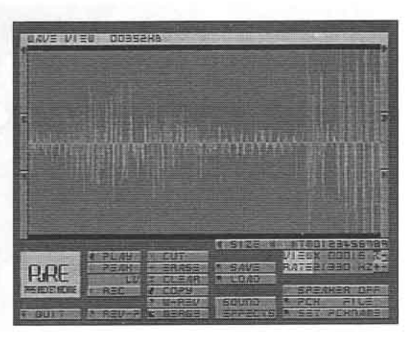
Se trata de una utilidad para manejar el sonido PCM de los Turbo R. En el anterior número comentábamos un programa similar, que era el NoiseSnatcher y que hacía algo similar pero aprovechando la capacidad del Graphics 9000. Pero esta utilidad realmente está muy bien y cumple muy bien su cometido.

La pantalla nos muestra una serie de botones y ventanas de información, como PLAY, REC, REVERSE, CUT, COPY, SAVE, LOAD, tamaño del sample, memoria disponible, etc. También tenemos opciones para crear efectos sonoros: echo, reverse, distortion, noise, fade in/out... pudiendo hacer todos los ajustes que queramos sobre estas opciones.

Antes de realizar la grabación podemos ajustar la calidad de la grabación con los hertzios así como la duración. Tras grabar nos aparece el espectro de lo que hemos grabado y sobre él podemos hacer tantos ajustes como queramos, pues el programa permite ajustar cada una de las opciones disponibles.

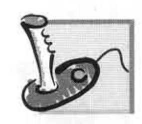
Lo bueno de esta utilidad es que viene completamente en inglés de modo que no hay problemas para usarla y además a éste contribuye la disposición de las opciones pues se trata de ir con el cursor y pulsar sobre cada una. Es algo así como trabajar como en Windows.

Realmente es una utilidad muy bien realizada y a la que no se le hecha en falta ninguna opción. Además, un punto a su favor es que la generación de las ondas (el espectro gráfico) es rapidísimo, casi no tarda nada, con lo cual no tenemos que sufrir grandes esperas al ir moviéndonos por ellas.



Por último, una curiosidad: si sacas el disco, el ordenador te avisa con un grito.

Álvaro Tarela



No Name

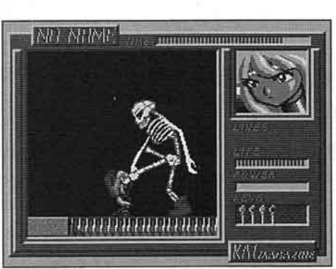
Una producción nacional presentada por KAI Magazine

En cierto lugar (todas las historias empiezan en cierto lugar), vivía una chica estudiante de arqueología, aunque lo que menos le gustaba era estudiar. Lo suyo eran los novillos y estar siempre preparada para cualquier camorra, su hobby era el riesgo e iba a las huertas a cazar manzanas luneras, naranjas, o peras... eso sí separándolas de su colgajo a latigazos, y el fruto caía limpiamente cortado por su rabito. Así se entrenaba, así disfrutaba.

Cierto día su maestro decidió, para aliviar el tedio de tanto libraco, hacer una pequeña salida y visitar unas ruinas y también un paraje olvidado, con caserón incluido y deshabitado; de esa forma practicaban lo estudiado. Allí se fueron todos y todas.

A veces, aunque parezca extraño, una chica despampanante llega a decir (refiriéndose al chico que ella a echado el ojo): "No miro en él su posición social ni creencias, no me importa su estatus ni su aspecto físico, yo lo que busco en él es su corazón." Como digo más arriba, suena extraño pero no por ello incierto. ¿A qué viene este comentario? No cae fuera de lugar si observamos la protagonista de "No Name" y seguimos la historia de este juego de K.A.I.

En la presentación o introducción del juego se nos muestra a Ami (que así se llama ella) en un rutinario y monótono día de clase de historia/arqueología. Le gusta poco o nada estudiar y menos el profesor. Ami está siempre distraída y recostada en lo más profundo del aula, diríase que sólo asiste por tener cerca y vigilar que no se metan con el, a quien sin quererlo, la embarca en esta aventura. Se prepara una excursión en parte didáctica, en parte como fin de curso, y Ami no tenía pensado ir pero como iba su chico pues allí se fue. Llegaron a su destino y llegó la noche; Ami salió del caserón a lo suyo, que es el látigo, le gusta practicar con él separando las manzanas, peras... El fruto le es igual, le encanta y satisface dar un latigazo y ver caer el fruto sobre su mano, cortado limpiamente por su rabito.



De pronto ve algo raro en el caserón, algo sobrenatural y corre hacia allí encontrándose una horrenda escena. Los chicos muertos y despedazados y ni rastro de las chicas... ¡Alto! hay alguien vivo, está herido de muerte pero aún resiste algo y la explica lo sucedido: las chicas, los chicos... al único de ellos que han dejado vivo ha sido a su chico que se lo han raptado.

El pobre moribundo que ha puesto a Ami al corriente, empieza a delirar; ella no quiere ver en él tanto sufrimiento junto y lo libra de su agonía arreglándole la cara. (¿Pero qué se creía este payo, no sabía que estoy pirradita y soy sumamente fiel a mi chico?) ¿Qué habrá visto Ami en su chiquito? ¿Nos lo dirá? Y aquí empieza el juego, la aventura.

Ni corta ni perezosa se dispuso a ir al rescate y vengar a sus amigos, llevando como única arma su látigo y equipada con un mini traje de batalla, con su destreza, picardía y agilidad, como cegada de ira sin importarle los obstáculos que hubiese y echándole mucho valor y coraje pues tenía pocas posibilidades de salir victoriosa, pero allí fue.

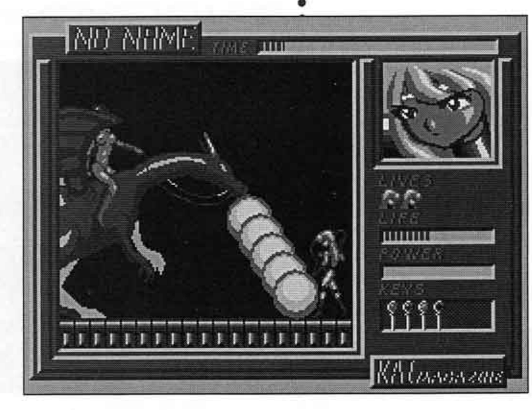
El juego consta de cuatro "stages" con muchos bichejos, zombies, esqueletos... y al final de cada uno su guardián o monstruo jefe y si acabamos con él podremos ver unas escenas y animaciones.

No es fácil porque además de tanto bicho tenemos un tiempo límite para acabar la fase y, por si fuera poco, algo de laberinto con trampas, elevadores... Por eso son muy útiles las opciones de continuar cuando sale el "Game Over", o desde el menú poder empezar en la fase que queramos; para esto último al completar una fase se graba en el "disco 2" si lo tenemos desprotegido, de lo contrario no se grabará y tendremos que empezar desde la primera.

Hay que destacar los gráficos de todo el juego y la gran cantidad de movimientos que puede hacer la chica. No es sencillo acabarlo, pero tampoco imposible. ¿Encontrará vivas a sus amigas y las liberará? ¿Y a su chico? ¿Por qué tanto empeño por él? ¿Podremos nosotros, jugadores de "NO NAME", ayudar a Ami? K.A.I. nos reserva algo bueno en este juego, ¿qué será?

ViGloG

Casa: K.A.I. Magazine
Tipo: Aventura
Música: MSX Music
Sistema: MSX2
Formato: 3x2DD





Life Plunder

"Adventure game" del estilo "1•2•3" de Compile

Casa: Yatteyaru, 1995
Tipo: R.P.G., 3D
Música: MSX Music
Sistema: MSX2
Formato: 2x2DD

No fue hace mucho cuando el Club nos ofreció la posibilidad de adquirir programas de una manera sencilla de los ofrecidos por Takeru.

Cuando en su boletín informativo se nos comunica que el software de MSX va a dejar de tener cabida en este tipo de distribución, es una pena, todo hay que decirlo, que se nos quite la miel de los labios sin apenas probarla. Así que espero que quien más y quien menos, se haya hecho con algunos de los programas que se podían adquirir. Yo he adquirido tres y estoy satisfecho con mis adquisiciones.

Este "Life plunder" es otra de ellas. De todos es sabido que ciertos juegos nipones han calado muy hondo en todos nosotros, en especial en los usuarios nipones. Juegos como "Xak", la saga "YS",... han sido alabados de distintas maneras por los japos: dibujos en las "Disk Station", en las revistas e incluso versiones particulares de estos clásicos. Algo así ha ocurrido con este juego que os comento, el cual es un alegato y homenaje al "1-2-3" de Compile en contenido y desarrollo, como dentro de poco vais a descubrir.

Nada más introducir el primer disco observaremos, tras los títulos de presentación, un menu compuesto de 5 opciones:

Entrenamiento: Aquí podremos aprender a manejar cómo se desarrollan los combates que se dan en el juego, combates en los que dos adversarios (tú y el enemigo) se mueven y marcan sus golpes por turnos, con algunas opciones como cubrirse, elegir potencia del golpe... No está nada mal para empezar

Data1, Data2, Data3: Éstos son tres ficheros destinados a guardar nuestras situaciones en el juego

Opción 5: Esta opción nos permite cargar la situación de cualquiera de los tres ficheros disponibles para ello.

Al comenzar el juego observaremos un largo prólogo en el cual veremos la partida de un grupo de héroes hacia una misión. Andarán por bosques y algún poblado, donde recogerán información y se dispondrán a entrar en un antiguo palacio. Sin duda, el primer contacto serio de su misión. Hasta aquí la acción se desarrolla como en cualquier típico "adventure game", con gráficos que detallan los paisajes y numeroso texto (en kanji). Ya entonces podemos advertir la disposición de la pantalla, dividida en numerosas ventanas. Naturalmente, la mayor de ellas está destinada a la acción; a su derecha podemos apreciar los marcadores de vida y status de nuestros personajes (fuerza y defensa); un poco más abajo se encuentra un rótulo destinado a indicarnos el sitio en el que nos encontramos; algo más abajo vemos la ventana rectangular destinada para el texto y, aún más abajo, los indicadores de nuestro equipo (arma y armadura) donde se nos indica qué potencial aportan a nuestra fuerza y defensa. Hasta aquí todo bien, ¿no?



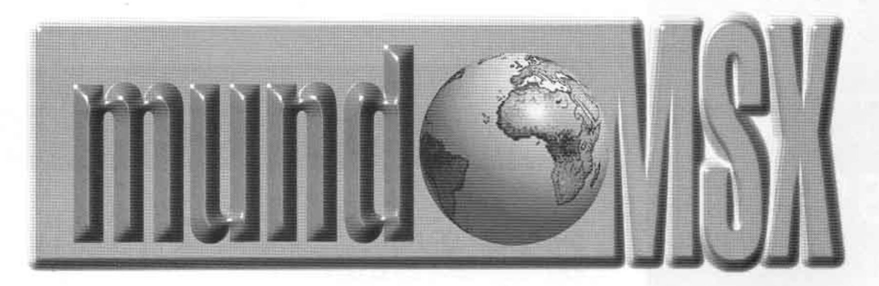
Al localizar los sitios clave entraremos en la parte jugable, donde hallaremos esos laberintos en 3D que nos recuerdan juegos como "Dragon knight" y el propio "1-2-3". Allí nos moveremos ayudados por una brújula y buscaremos la parte que nos traslade a nuevas dependencias del laberinto. Por allí nos encontraremos objetos y lucharemos contra los enemigos y todas las cosas que nos puede ofrecer este tipo de juegos. No voy a extenderme mucho más y paso a comentaros los aspectos técnicos.

El juego, para haber sido producido por algún club o usuario, está bien. Decaería un poco si lo comparamos a los juegos realizados por la Elf, Compile y tantas otras, por eso he de decir algunas cosillas a su favor a pesar de que los gráficos y las escasas canciones no son nada del otro mundo, y es que "Life Plunder" despierta esa sensación que solamente tenemos cuando nos enfrentamos a un juego nipón. Su estructura, su estilo e incluso esas parrafadas en kanji nos hacen revivir ciertas sensaciones que todos llevamos dentro.

Quizás pueda parecer algo exaltado, pero sólo hay que recordar con qué ánimo y fe encendemos nuestro MSX antes de introducir un juego japonés que no hemos visto. ¿O me equivoco?



Juan M. Gutiérrez



"Las dos caras de la moneda"

"La conversión"

Tercera entrega de esta nueva etapa. Impuestas y apuntaladas las bases, espero que la sección siga atrayendo de alguna manera al usuario. De momento he observado comentarios en contra y a favor, lo que significa que mi trabajo no es indiferente para vosotros. Es un buen comienzo y espero conseguir nivelar la balanza a mi favor.

Por Juan Miguel Gutiérrez

En esta ocasión vuelvo a dar entrada a "Las dos caras de la moneda", un apartado que creo que tiene un toque y punto de vista, al menos, original. De paso podemos recordar las tremendas paridas con las que algunas compañías de soft nos obsequiaron. "Soldier of Light" intentará aguantar el tipo ante "Formation Z", o eso cree.

Para terminar de cerrar esta entrega, otra ficha más de "La conversión". "Operation Wolf" es el escogido para la ocasión y, pese a algunos defectillos menores, demostrará que fue una conversión digna. Comenzamos.

Las dos caras de la moneda

"Formation Z", Jaleco, 1986
"Soldier of Light", Taito, conversión MSX: Animagic

He de reconocer de que en cuanto me enteré de que habían sacado el "Soldier of Light" para MSX no pude reprimir unos cuantos pensamientos de alegría y extrañeza. Conocía el arcade de antemano ya que se había paseado por un par de boleras de por aquí. Era una "máquina" atractiva, con una música muy rítmica y buena, gráficos aceptables y un colorido vistoso; además incluía ese toque arcade con nave espacial incluida. Era un arcade solicitado y rara vez se encontraba en el modo demo. Sus únicas pegas eran su extrema dificultad y que era algo corto. Estaba recordando todo esto cuando cargaba el juego y desperté de mi sueño al poco de jugar con él. Ya me imaginaba el monocronismo, pero esos movimientos, el sonido nulo... Y la acción, que era lo mejor del juego, se vio visiblemente afectada ante tal avalancha de despropósitos. Pero lo peor estaría al llegar, ya que al acceder a la fase arcade seguro que no fui yo solo el que se sorprendió al ver las estelas que dejaban los distintos caracteres, que hacían que al poco rato la pantalla estuviese completamente emborronada y no se pudiese atisbar nada. Aun así, con un poco de suerte podías avanzar y llegar a la siguiente fase, tan sólo para tomar otra cucharada más de lo mismo.

Desde luego, Ace y Animagic pusieron su granito de arena para contribuir a la desaparición de los 8 bits. Creo que me he excedido en comentarios dantescos y apenas he hablado del juego en sí. Valgan estas frases. El argumento esta algo manido y es que varios planetas (tres) han sido invadidos por fuerzas enemigas. El alto mando galáctico envía a su mejor hombre, Xain, para resolver esta situación. El objetivo es atravesar la superficie de cada planeta hasta conseguir una nave que nos lleve al siguiente. Además de disparar sin cesar, en algunos momentos hay tramos de plataformas que no son ninguna dificultad y que sólo pretenden adornar más el juego. Hay tres tipos de armas diferentes y algunos enemigos de sector que no entrañan demasiada dificultad, a excepción de la esfingie del segundo planeta, que es terriblemente difícil de superar en ambos casos (MSX y arcade). Por lo demás, poca cosa queda y no merece la pena.

En 1986 Jaleco nos deslumbró con un genial arcade que combinaba a la perfección el típico arcade de disparo y el arcade tipo Nemesis. He de reconocer que es un juego que se ha instalado muchas veces en mi MSX1.

Era sencillo, rápido y, a veces, algo desesperante. Nuestro robot podía transformarse en caza para hacer frente a los enemigos aéreos, pero esto gastaba fuel y había que guardarlo cuando hubiese que cruzar grandes espacios aéreos. Tras recorrer un paisaje terrestre, la nave se impulsaría hacia el espacio, alcanzando un planeta en el que nos aguardaban nuevos enemigos. Al final, una gran base se percibía como último obstáculo para acabar el juego. Muchos sprites, aderezados con unos gráficos sencillos pero coloristas, efectos sonoros, adicción... Un buen juego.

Un juego con tres anos de desventaja le da un repaso a toda una conversión de Taito. Esta conversión llegó a los ordenadores con tres años de retraso, lo cual demuestra la escasa imaginación de entonces. Se estaba rebuscando en viejos arcades para intentar conseguir la atención de los compradores de juegos y no es mala idea después de todo, pero si se realiza de esa manera... E incluso, en "Soldier of Light" se comieron un planeta, ya que en el arcade, al conquistar los tres planetas, aparecía un cuarto que era impresionante por su calidad gráfica y dificultad. Se ve que los chicos de Ace no se acabaron la máquina... Por lo menos la conversión no es multicarga, hubiera sido la guinda.

La conversión

Precisamente, la conversión que nos ocupa es de uno de los mayores éxitos de Taito, que ya es decir: "Operation Wolf". Salió a luz en 1988 y, al contrario que en "Soldier of Light", las lumbreras directivas de Ocean se olieron un negocio redondo, visto que "Operation Wolf" arrasaba en las boleras. Así que se pusieron a trabajar y en el mismo año los usuarios de 8 y 16 bits ya tenían su conversión del juego. La máquina arcade, además de contar con unos gráficos aceptables y una gran adicción, tenía a su favor el hecho de que el jugador pudiera empuñar una uzi israelí, aunque fuese de "mentirijillas". Rápida, excelente ambientación sonora...

La misión que nos proponía era la de rescatar unos prisioneros de guerra y conducirlos a un avión para su salvación. Para ello debíamos pasar por 6 fases en las que había que destruir un número concreto de tropas enemigas. Las más habituales eran los soldados de a pie, pero también pululaban por la pantalla tanquetas y temibles helicópteros, paracaidistas, francotiradores, motoristas... Pasar todo esto a un ordenador de 8 bits no era tarea fácil y Ocean aceptó (más bien pagó) el reto de llevar toda la emoción del arcade a nuestro ordenador. Naturalmente, un juego tan completo sólo dejaba la posibilidad de la multicarga y de este modo cada fase tenía que ser cargada independientemente, si bien el programa y rutinas principales se cargaban en un bloque en anterioridad. Esto hacía que las esperas entre la carga de fase y fase fuese mínima.

Lo primero que me sorprendió del juego era la suavidad del scroll horizontal del que se había dotado a éste. También los buenos gráficos de fondo y la excelente definición y animación de los objetivos enemigos ayudó a pasar por alto que era un juego monocromo. Estaba bien realizado y divertía, todo un punto a favor de los programadores. El aspecto sonoro podía y debía haber sido mejorado ya que el sonido de los disparos, explosiones y demás, no son gran cosa y no acompañan demasiado, aunque es un mal menor. En lo que sí se pasaron fue en la dificultad. Ya el arcade se las traía, pero los ingleses están habituados a juegos imposibles y añadieron su granito de arena al añadírsele el hecho de que manejamos un punto de mira y no una Uzi, con la consiguiente pérdida de rapidez de respuesta. Se consigue un juego realmente desquiciante, aunque te puede salir una partida decente y llegar a la quinta fase... Resumiendo, una más que decente conversión de todo un clásico de las recreativas. Esto ha sido todo por este número, en el próximo, más.

NEW SLOT EXPANDER BY SUNRISE SWISS

This expander was born because an absolutely need for a new one. Even if we can find several different expanders in the MSX world, it was important to develop this one.

A few reasons for it:
- current models are no longer available
- current model had no powerconnector
- current model has too less slots

This is all we want it have:
- producible as many as we like
- powersource either MSX or external powersupply (best install in a PC-box)
- at least 8 slots, 4 subslots, 4 I/O slots
- board should fit in a 19" housing
- enabling or disabling for every single subslot
- if possible, all current and all new modules are working

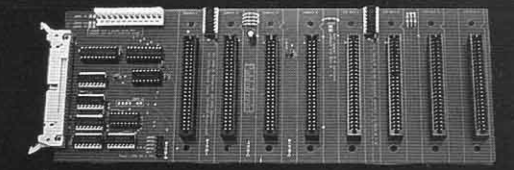
Power connector: This connector corresponds with the 12-pins power-connector on a PC-systemboard. So you are able to directly connect the expander to a PC-powersuply

Power jumper: Near the powerconnector you can find three jumper-positions. We did not solder jumpers or connector to this position. With these jumpers you can decide if you want to supply the expander power from a MSX

Slot switch: This is 8-pin DIL connector to which you connect jumpers as well as switches.

Connector feature : Here you can find each a connector which supplies your slotdisplay or something else with +5 Volt and Ground.

Fuse: Because the PC-powersupply often are able to supply more than 10 Amperes on a 5 Volt line, we installed a fuse to the expander



✍ **Peter Burkhard**
Sunrise Swiss

(El expansor ya está disponible y tiene un precio de 28.000 ptas. Incluye cable alargador con cartucho para conectarlo al ordenador)



COREDUMP (PARALLAX)

WHEN YOU'RE NOT SURE WHO'S CONTROLLING WHO

Core Dump is about to continue where Akin left off... But this time you are one of the others!

As the aliens created a bigger gate in the wormhole, they hid from humans at first. But now the time has come. You are a specially bred alien, that is capable of taking on human form. With the traitor Cooper, who has agreed in helping the aliens (and was the only human survivor of Akin), you are about to go on a mission which intends to take over the main human security forces.



The human race has a central control point in spacestation Aleph. This is where all orders are given. To blast Aleph out of space is not a good strategy - humans would scatter through the universe in hard to fight rebel groups. Therefore, another strategy to control humans has been adopted.

You play the role of the alien that can morph into human form, and are placed in an escape shuttle with Cooper near the wormhole. You tell the rescue squad that arrives that the Demea corp. base was destroyed by accident. Cooper arranges jobs for you both on Aleph.

This is where the game starts. Find out the best way to take over Aleph. Make sure no one discovers your real identity. Make sure Cooper stays a traitor but doesn't betray you. Make sure you survive.

SOME FEATURES OF THE GAME

I revised the camera modes, which means there's a kind of 'cameraman' that tracks the player, but he is slower than you are when it comes to changing direction. Technically speaking, the camera now has inertia.

New Scroll routine completed!! Compared with Akin's routine. It really is amazing! The new trick is: Multiple Scroll windows onscreen! There are multiple camera's possible now, the number and size of which can be changed during play!

The first few "swimming pool" test have resulted in an early demo to show the technical capabilities of the scroll routine. The demo has three "players" (keyboard, joystick 1, joystick 2) running around the playing area, which is a swimming pool. (true...) This demo has four "camera" scroll windows on screen at once, and with some keys you can switch from three main windows to two main windows (and back) during play. The fourth camera is a bubble camera, which tracks bubbles (ofcourse there are rising bubbles when you are under water).

And very importantly, we've decided that the gameplay will be non-lineair and very, very difficult!!! (though easy at the beginning) These were (in our opinion) the major faults of Akin.

✍ **Cas Cremers**
(Parallax)

http://www.stack.urc.tue.nl/~cas/par/index.html



SOAP!

Name: Soap! Developer: Fony Publisher: Fony
Medium: ±3*2DD Realease date: 1997 Price: 20-30 guilders
System requirements: MSX-2, 128kB, GFX9000, DOS2, 7Mhz/Turbo-R (HD)
System recommendation: MSX-2, >256Kb, GFX9000, Moonsound, DOS2, Hard disk, 7Mhz/Turbo-R Mega-SCSI/Gouda SCSI

Soap! is a game inspired by the Mega-puzzle-hit PuzzleBobble (or Bust'a'Move) by Taito. In this game (so also in Soap!) the objective is to get rid of all the colored bubbles that are hangin on the ceiling. Its kinda like Tetris but the main difference is that you use a canon to shoot balls at the ceiling in stead of placing objects at the bottom of the screen.

In Soap! there are many differently colored bubbles, you have to get 3 in a row and the bubbles will fall down. If the bubble that falls down is the foundation of another bubble that bubble will also fall. This way you can create chainreactions and maybe clear a level with one shot! Sounds easy doesn't it? Well just read on!!

You have to shoot the bubbles out of a canon, and that canon can also point at the wall. So you have to keep in mind that the bubble will bounce of the wall and that it will change course. Another difficulty is that the longer you are busy with a level the lower the ceiling will drop, the speed of the ceiling is dependent on the difficulty level you are in at that moment. But you also have special bubbles that contain items to help you, items like: extra lives, level clear, ceiling back to the top, and a lot more. So, how do I keep myself busy with Soap! then? Good question. Soap! features 4 modes of play:

- 1 Player Normal game
- 1 Player Time Attack (Set the best times)
- 2 Player Combat Mode (With extra items to irritate your opponent)
- 2 Player Time Attack (See who clears a level first)

All these modes wil have a ton of levels for you to enjoy! Why GFX9000? Another good question, the answer is very simple. We decided to use the GFX9000 for the following reasons:

- 64 color mode for UltraCute and bright graphics.
- High speed copy's for graphic effects and on screen activity
- 512 Kb VRAM for animations and BIG words
- Because the GFX9000 is just so damn good!

✍ **FONY**
http://huizen.dds.nl/~cvgfony/index.htm



The following picture represents almost all UMF's Members. The names of all the persons on the photo, ordered from left to right:
Dennis Koller (DD); Bastiaan van Heerden (BVH); Maarten van Strien (Wolf), the one with the finger; Oskar Peters (OMP), the one in the front; CAAS (CAAS), the one behind OMP; Patrick Punt (Fonz); Jos van den Biggelaar (Yobi); Roald Andersen (MSI), with the glasses; The rest aren't UMF'er exept: Nils Andersen Roed (half out of the picture); William (Willy), all behind everybody. *[Photo by UMF]*

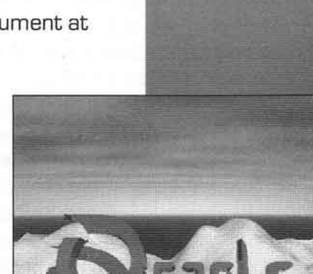
ORACLE

THE REVOLUTION IN SOUND

Oracle is a new musicprogram for MSX, MSX MUSIC and MSX AUDIO. This program is a total revolution for MSX. Never the MSX MUSIC and the MSX AUDIO have been so well supported! Even MicroCabin will be surprised when they hear the specifications of this program!

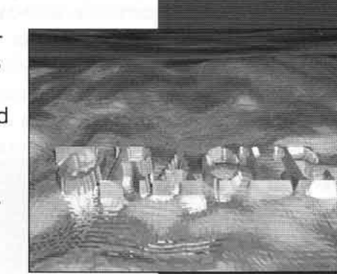
These are some features:

- 2 Bytes system. For changing note and instrument at the same time.
- HUNDREDS of HARDWARE instruments for MSX MUSIC. Also a lot of normal software voices.
- MSX AUDIO data is seperate from the MSX MUSIC data, so you have 18channels FM + Samples + FM Drums.
- A samplechannel can be treated the same as a normal channel, so you have pitching, modulation, etc.
- 3 sorts of modulations: Volume, Brightness and Pitch.
- Note Retrig, well known of the MOD system.
- Linking not +x and -x, but with notes.
- FM-Drums for MSX AUDIO.
- Flexible Musiceditor.
- On-board help with topic search.
- Real-time Memory Status (how much memory you have free).
- The music memory depends on how much RAM you have.
- 16 MSX MUSIC drumsets.
- 5 Channel input for MSX MUSIC drums (which are editable).
- Arpeggio, well known of the MOD system.
- Loop adress in samples!
- Adjustable Patternlength!
- Adjustable cursorsteps, handy for 64 steps patterns.



These are some of the features, there are some features left here, because not everything is implemented yet. We are planning to add some other things in it, like ADPCM/PCM convert, and creating your own key-macro's.

This version is just a BETA, the full version will be released at the MSX Fair in Zandvoort 1996. It will be sold by Fuzzy Logic himself, but UMF is also planning to sell it.



OPL4 ?

It's almost sure Oracle will support OPL4 (Moonsound)! The programmers now have an OPL4, so we're just waiting for the OPL4 version of it.

Oracle will work on at least an MSX2 with 256kB RAM. If you have more you can use more songdata! Orcale can be installed on harddisk also!

For more information, contact:

Maarten van Strien
Maarten.Van.Strien@f208.n280.z2.elcom.org

✍ **UMF**
http://www.xs4all.nl/~andersen/umf.htm

Opinión

Todos somos artistas

Werner Augusto Roder Kai

Comencé a interesarme por la electrónica a los nueve años, montando pequeños proyectos de revistas. A los trece años, en 1986, me mudé de la capital São Paulo a una pequeña ciudad de 25.000 habitantes en el interior del estado y conseguí un MSX. Pasé a interesarme cada vez más por la informática y pasaba casi doce horas diarias frente al teclado.

Siguiendo un camino natural, estudié en una escuela técnica de electrónica y ahora me estoy formando en Ingeniería Electrónica. Al abrir el ordenador por primera vez, con mucho miedo de quemar alguna cosa, pensé que nunca entendería todo aquello. Hoy ya proyecto pequeños accesorios para el mismo MSX que conocí hace diez años.

Invertí bastante tiempo y dinero en el MSX sabiendo que iba a durar para siempre. Mi sueño era trabajar y sobrevivir del MSX pero todo cambió y hoy el PC reina porque a la mayoría de las personas no les interesa la electrónica ni la informática; para ellas lo importante es conseguir usar un computador sin necesidad de entender cómo funciona. Fui bastante ingenuo, mas no me arrepiento porque: primero, la experiencia que gané en estos diez años me colocó muy al frente de otros profesionales; segundo, yo pensaba que un MSX me bastaba pero después de pasar bastante tiempo con él percibí que por muy maravilloso que sea un ordenador como el MSX, nunca podrá substituir al convivir humano y así pasé a valorizar más a las personas y al tiempo que paso con ellas; tercero, conocí personas en todo el mundo que pensaba de la misma forma que yo. Los usuarios de MSX son personas especiales, que saben que su ordenador es más que un montón de chips soldados. Es un portal para un universo mágico donde todo es posible y muchas aventuras nos aguardan. Por último, creé alguna cosa y

> *Es un portal para un universo mágico donde todo es posible y muchas aventuras nos aguardan*



con eso tal vez tenga ayudado o agradado a otras personas, sintiendo un inmenso placer en haber hecho todo lo que hice, y sabiendo que haría todo otra vez si fuese necesario.

Me gusta mucho jugar, y solamente en el MSX1 terminé más de 400 juegos, aún no he conocido otro usuario tan fanático como yo. Resumiendo lo que leí en las páginas de esta misma sección, el MSX no es negocio y nuestro deseo no es hacernos famosos o ricos con él. Concuerdo en que después de pasar algún tiempo con el MSX todos adquirimos o descubrimos algo de Japón dentro de nosotros. Pero espero que sea algo bueno, y no del tipo que lleva a grandes y cobardes empresas a impedir el lanzamiento de juegos que con certeza traerían muchas horas de entretenimiento y placer a millares de usuarios de MSX.

Creé el MSX Core Club en Julio de 1993, época en la que todos estaban aislados y desanimados. Envié muchas cartas y tuve pocas respuestas que no animaban mucho. Con la llegada de los emuladores los usuarios de MSX aparecieron en las BBS y en Internet, en un proceso de comunicación que nos aproximó y nos llevó al encuentro en Brasilia. Algo extraordinario si pensamos en la pasividad de los usuarios brasileños.

En 1995, prácticamente solo, lancé tres números del MSXMIX, que fueron enviados a varios usuarios y clubs, y a la única revista brasileña, CPU. Apenas tres



> *Los usuarios de MSX son personas especiales, que saben que su ordenador es más que un montón de chips soldados*





Esta triste historia es solamente para decir que todos somos artistas, y nuestro arte es el MSX



usuarios enviaron artículos, y el primer comentario sobre nuestro boletín salió al final del año, en la Hnostar 32. Yo apenas quería que los usuarios participasen, enviando críticas y artículos, pero parecía que en Brasil nadie tenía nada que decir sobre el MSX que fuese suficiente para ser colocado en un simple texto... Este desinterés me contaminó, y por eso en 1996 trabajé muy poco con el MSX, dedicándome más a los estudios en la Facultad. El encuentro en Brasilia me animó nuevamente y decidí preparar un cuarto MSXMIX.

Aquí tuvimos tres revistas exclusivas para MSX y otra de informática que durante dos años prácticamente sólo se dedicó al MSX. Hubo también dos *diskmagazines*, y la MSX Viper, que eran muy caras. La revista CPU realizó una encuesta a sus lectores y la mayoría prefirió que continuase exclusiva de MSX. A pesar de eso, algunas ediciones después abrió sus páginas al Amiga y al PC, y sólo duró algunos números más.

A lo largo de los años preparé y envié varios programas, mapas de juegos y artículos para la revista CPU, resultando que solamente uno de los más simples fue publicado en unos de los últimos números, en los que la revista ya estaba dividida entre Amiga, PC y MSX. Mi dirección fue publicada, pero apenas recibí cuatro cartas de lectores. Tres poseían MSX1 sin disquetera, y el otro un MSX1 con disquetera de 360Kb, pero no conocía el MSX DOS. Respondí a todas las cartas rápidamente, ofreciendo toda la ayuda posible, pero ninguno de ellos me volvió a escribir.

La revista CPU era impresa en un papel pobre, tenía muy pocas fotos, y nunca habló sobre la situación del MSX en todo el mundo. Siempre se retrasaba, y promovió algunos concursos y nunca entregó los premios. Creo que no es necesario que diga que nunca gané, ni cobré, un centavo siquiera por todo eso.

Esta triste historia es solamente para decir que todos somos artistas, y nuestro arte es el MSX. Hay artistas que dependen de su arte para sobrevivir. Ese interés mío en querer conocer siempre más y superar las limitaciones, depende del MSX. Sin él, yo sería como un cactus en medio del desierto.

Hoy 1000 pesetas (7,69 dólares) no pagan ni una pizza y, sin embargo, serán suficientes para pagar los gastos de edición e impresión de la revista. Ciertamente nunca pagarán el trabajo y dedicación de los hermanos Tarela. Nunca hubo una revista con una relación calidad/precio tan buena como la Hnostar.

Concluyendo, si tenemos una revista como ésta, exclusivamente para MSX, de excelente calidad gráfica, que trata asuntos interesantes sobre el MSX en todas las partes de mundo, divertida y con buenos artículos escritos en un idioma que podemos comprender, y que dé espacio y oportunidad a todos (quedé bastante impresionado con las reclamaciones de A.A.M. y MSX Tech, publicadas y atendidas en esta sección), debemos hacer todo lo posible para que continúe siendo editada.

Vamos a colaborar organizando reuniones y enviando fotos, artículos y programas, y principalmente comprando la revista. Lectores y usuarios de MSX, ¡hagan su parte!.



Unos días más tarde mi amigo volvió a verme, bastante satisfecho, y con una carpeta con las imágenes sacadas por una impresora de chorro y, modestia a parte, debo decir que hice un buen trabajo...



Eurolink

Javier Dorado

Quiero hablaros un poco del EuroLink. Como todos los usuarios saben, en España hay varios fanzines en papel pero en disco, a diferencia de lo que ocurre en Holanda, no hay ninguno o, mejor dicho, había, porque Ramón Ribas, junto con un gran grupo de gente, se ha ocupado de acabar con esta carencia creando el fanzine en disco EuroLink.

Cuando lo compré me sorprendió por su calidad, su música y su contenido que no tiene desperdicio, y no es de extrañar ya que en la creación del Eurolink ha trabajado un grupo de gente que sabe lo que se hace, como Daniel Zorita o la gente del SD Mesxes.

El EuroLink se puede instalar en disco duro y reconoce automáticamente el Music Module o el FM Pac. Su manejo es muy cómodo porque permite el uso de los cursores o el ratón. Al cargar el disco nos encontramos con una música muy agradable y con un menú por icono que representan diversas secciones como el típico editorial, lo nuevo en *hardware* y *software*, curso de ensamblador, opiniones, configuración, músicas, etc.

Al seleccionar un menú la musica cambia de melodía y aparecen una serie de temas para elegir como, por ejemplo, comentario de diversos juegos, próximas novedades... Los textos se leen mediante un cómodo *scroll* vertical que manejamos, como ya he dicho, con los cursores o el ratón.

El fanzine consta de un sólo disco con el fin de que resulte lo más barato posible y nadie tenga excusas para no comprarlo; quizás fuese conveniente añadirle otro disco más que incorporase más secciones como digitalizaciones, demos, utilidades...

Realmente vale la pena suscribirse al Eurolink porque la gente que lo hace ha conseguido crear un fanzine en disco bastante bueno y con un contenido interesante para todos aquellos que nos importa el MSX.

SCC vs GIF

Javier Dorado

Hace unos días un amigo, sabiendo que dispongo de un digitalizador de vídeo Sony, vino a mi casa preguntándome si le podía digitalizar unas imágenes de un bonito reportaje en vídeo. Le contesté que no habría ningún problema si no fuese por el hecho de que él no disponía de MSX, sino de un vetusto PC XT. Recordé, sin embargo, que en algún lugar de









mi basta programoteca tenía un par de ficheros que pasaban las imágenes del formato PIC o SCC del MSX2 al GIF, muy usado en PC.

Después de buscar durante un buen rato, encontré los programas en cuestión, llamados ENGIF y CONGIF; ambos son similares y parecen hechos por la misma persona. Sin embargo, el ENGIF convierte las imágenes directamente del *screen* 12 a formato GIF, mientras que el CONGIF únicamente trabaja con el *screen* 8.



Tras pasar todas las imágenes que había digitalizado del screen 12 al 8, usé el ENGIF



Después de pasar unas cuantas imágenes de *screen* 12 (SCC) a formato GIF, me llevé una pequeña desilusión ya que el ENGIF no trabaja realmente con imágenes en *screen* 12, sino que las pasa al *screen* 8 y a partir de ahí realiza la conversión. Este proceso tiene su lógica ya que el formato GIF sólo soporta 256 colores simultáneos, mientras que el formato SCC dispone de mas de 19.000, por lo que el *screen* 8 resulta mucho más adecuado para convertir las imágenes a GIF.

El único problema que se me planteaba es que el método de conversión del ENGIF para pasar imágenes de *screen* 12 al 8 es pésimo y por lo tanto los ficheros GIF resultantes carecen de la mínima calidad.

Tras reflexionar un rato (no mucho tiempo) decidí pasar los ficheros de *screen* 12 al 8 usando otro programa conversor; hay varios de ellos pero, sin duda, los mejores son el de Xelasoft y el de Compjoetania. Sometí ambos programas a un minucioso test, tras el cual me decidí por el de Compjoetania, llamado CONVERTR, aunque el de Xelasoft también pasa las imágenes con un buen nivel de calidad.

Tras pasar todas las imágenes que había digitalizado del *screen* 12 al 8, usé el ENGIF. Ahora los resultados fueron mucho mejores, y después de una hora de duro trabajo había pasado unas 20 imágenes a formato GIF, que entregué a mi amigo con la promesa de que me comentaría los resultados de mi arduo trabajo en cuanto visionase los ficheros en su PC y los sacase por impresora.

Unos días más tarde mi amigo volvió a verme, bastante satisfecho, y con una carpeta con las imágenes sacadas por una impresora de chorro y, modestia a parte, debo decir que hice un buen trabajo...



Soft necesario

ENGIF: Pasa las imágenes de formato .PIC (MSX) a formato .GIF (PC).

CONVERTR: Convierte las imágenes de formato .SCC (*screen* 12) a formato .PIC (*screen* 8).

MG, GIF: Programas que permiten visualizar las imágenes en formato .GIF en cualquier MSX2.

¿"MSX Spirit" es lo mismo que "Espíritu MSX"?

Javier Dorado

Como mucha gente sabe, la revista MSX Spirit ha desaparecido, al parecer por problemas internos, en los que no me quiero meter, y por razones de desánimo y pesimismo generalizado respecto al MSX en los que, más que meterme, voy a entrar a saco...

En el editorial y en otro artículo de la revista llamado "El estancamiento del MSX" se dice, entre otras lindezas, que en el MSX queda ya muy poco espíritu MSX, entendiendo éste como el estilo japonés que se siente en juegos como XAK o YS, y eso es relativamente cierto; es verdad que ya no se ven sagas como las del YS o Burai, pero yo me pregunto si estamos peor que cuando los japoneses abandonaron la producción de *soft* para nuestra máquinas o mejor. Si lees las páginas de la revista, tú mismo te responderás a esta pregunta. Además, es innegable que ahora se hacen más juegos que antes, que muchos de ellos son de buena calidad, y que es posible que ese espíritu MSX, no esté muerto sino dormido, y que acabe despertando si todos apoyamos a los programadores para que cada vez hagan cosas mejores. Además, es innegable que juegos como el P.A. III o el Tetris II o el Match Maniac cumplen más que suficientemente con el objetivo de todo juego, que es entretener y además lo hacen con calidad en todos los aspectos.

En este artículo también se comenta que hay máquinas mucho más potentes que el MSX y es cierto, pero eso no significa que haya que abandonar al MSX. No veo la dificultad en compaginar un MSX con una consola o un PC. No veo la dificultad en gastarse 3.000 *pelas* al mes para comprar un juego MSX y 2.000 en un par de fanzines. Tampoco comprendo por qué se debe abandonar una máquina simplemente porque ya no incorpore los últimos adelantos. Además, nadie puede decir que no se está haciendo un esfuerzo auténtico y real por mantenerse al día. Disponemos de tarjetas de sonido, discos duros, poderosos *chips* gráficos... no estamos tan obsoletos como algunos piensan. Un ordenador no se compone únicamente de los *chips* y microprocesadores, hay que contar con la gente que lo usa y en ese sentido nadie puede ganarnos porque somos los mejores. Por último, me niego a gastarme 200.000 *pelas* cada vez que al especulador de turno le dé por sacar un nueva máquina que, al cabo de un par de años, estará obsoleta.

El artículo, prosigue diciendo que todo lo bueno ha quedado atrás. Afortunadamente, el futuro está aún por escribir, muchas veces he pensado que el MSX no volvería a sorprenderme con algo realmente alucinante porque en esta máquina ya había visto todo lo bueno que se había hecho y, sin embargo, siempre acaba apareciendo algo que te deja con la boca abierta y pensando que no es posible lo que estas viendo. Mientras haya gente que siga programando para el MSX estoy seguro de que siempre existirá algo nuevo y sorprendente. Lo bueno ha quedado atrás, pero lo bueno también nos aguarda en la próxima esquina del futuro.



Es posible, que ese espíritu MSX, no esté muerto, sino dormido



El artículo termina diciendo que al MSX ya no le queda futuro. Como usuario veterano que soy, esta frase siempre me hace sonreir; la llevo escuchando desde los tiempos de Spectrum Plus y aquí seguimos todavía. El MSX va a seguir aquí mientras nosotros sigamos con él y, por lo que a mí respecta, como ya dije en otro artículo, estoy dispuesto a ser el último Mohicano del MSX, pero sé que no estoy solo, conozco unos cuantos tipos más que piensan como yo y si tu has comprado este número de la Hnostar y ahora estás leyendo este artículo es que también perteneces a la tribu.

EL CLUB INFORMA

Hemos tenido que hacer un enorme esfuerzo para mantener el precio de la revista durante el próximo año. En un principio teníamos pensado subir ligeramente el precio de la misma, ya que no hemos notado ningún incremento de los lectores a pesar de nuestro contínuo esfuerzo, y la elaboración de la revista tiene un coste altísimo, no sólo de imprenta, y cuantos menos lectores lógicamente más caro sale cada número. Al final optamos por no subir más el coste de cada número, creemos que el precio está demasiado bien, pero tampoco vemos necesaria una mínima subida, confiemos en que este año aparezcan nuevos lectores... La suscripción de este año constará de sólo tres números en vez de cuatro. El número que tienes en tus manos pertenece a la suscripción del año pasado, y en lo que queda de año editaremos tres números más. Es probable que incluso lleguemos a editar un cuarto número más a finales de año, pero ese ya entraría en otra suscripción. Así, pues, la suscripción de este año queda fijada en 3.000 ptas (números 39, 40 y 41).

RENOVAR LA SUSCRIPCIÓN

Los que ya estábais suscritos, para renovar la próxima suscripción haremos lo siguiente: si antes del 1 de Abril no nos notificáis lo contrario, se os enviará el número 39 contra-reembolso de 3.300 ptas cobrándoos así la suscripción. El que lo prefiera puede elegir por enviar un giro postal, hacer un ingreso en cuenta, etc. A nosotros nos resulta más cómodo que aquellos que podáis os suscribáis en vez de pedirnos número a número.

FUTURE DISK

Los editores de la diskmagazine Future Disk están muy interesados en hacer llegar al usuario español su publicación. Tanto es así que hasta están pensando en incluir textos en español en su diskmagazine. En principio incluirán muchos más textos en inglés, y haciendo caso de nuestra propuesta, también pondrán música Moonsound (además de FM/Audio), algo que agradecerán los poseedores de este cartucho. A nosotros nos ha gustado su iniciativa, y nos gustaría que se llevasen también una buena impresión del usuario español. Hemos conseguido algo casi imposible, y es que los de Furure Disk aceptasen nuestra propuesta de ofrecer una suscripción especial al precio de 3.000 ptas. La suscripción anual a Furure Disk es por 6 números. Desaparece así, la posibilidad de adquirir un número independiente (que estaba fijado en 700 ptas). La diskmagazine está francamente muy bien, suele ser muy puntual, y además de las traducciones en inglés vendrá con buenas composiciones creadas por el músico del grupo. Y no todo es texto, sino que también suele venir con alguna demo, juego, promo, utilidad, etc. Si quieres conocer todo lo que sucede en Holanda (y en otros países), conseguir nuevas utilidades o promos (especialmente si no tienes acceso a Internet), deberías suscribirte a esta diskmagazine.

MOONSOUND

La tercera serie de Moonsounds salió con un problema, que es la imposibilidad de usar samples con el Moonblaster en un MSX2. Este problema no se da en los MSX Turbo R ni en los MSX2+ según hemos podido comprobar. Lo curioso es que absolutamente nadie en Holanda había comentado nada, y tuvimos que ser nosotros quien levantásemos la polémica una vez conocimos el caso de algún usuario. Después de muchas semanas, y muchas dudas de si el problema estaba en el Moonsound o en el editor musical (porque las demos cargan perfectamente) se ha llegado a la conclusión de que es un problema del Moonsound. Por lo visto, en la producción del mismo hubo que cambiar un componente por falta de existencias del mismo, y fue éste el causante de todos los problemas. Ahora estamos a la espera de recibir instrucciones para proceder a la sustitución o reparación de los cartuchos afectados (únicamente los de la tercera serie, que son los que llevan los jumpers incluidos).

Por otra parte, estamos intentando encontrar chips de SRAM de 512K para el Moonsound. De momento los hemos encontrado de 128K y salen bastante bien de precio. Si alguien estuvise interesado en ampliar su Moonsound que nos avise cuanto antes, por si tenemos la ocasión de hacer un pedido conjunto de SRAM.

En cuanto a novedades para el Moonsound, nos han confirmado que Zodiac está trabajando en un disco musical, y también el grupo español recién llamado Cybertouch está trabajandodo ya en la segunda parte de Unreal World, la cual constará seguramente de 2 discos completos. También hemos pedido al autor del Moonblaster una nueva versión mejorada del Moonblaster, y la posibilidad de ejecutar ficheros MIDI y nos ha prometido que si tiene tiempo se pondrá a trabajar en ello. Esperamos que pueda contar con todo el tiempo necesario para ello, porque sin un buen software no se le puede sacar todo el rendimiento al cartucho.

GRAPHICS 9000

A finales de enero se espera que esté finalizada una nueva serie de Graphics 9000. La nueva producción se retrasó debido a que Yamaha no disponía de suficientes unidades del videoprocesador V9990. Asímismo, Sunrise Swiss nos comunica que su expansor de 8 slots ya está finalizado. El precio de este potente expansor es de 28.000 ptas, e incluye cartucho con cable alargador para conectarlo al slot del MSX.

INTERFACE IDE

Tal ha sido la demanda que el interface IDE se agotó al poco tiempo. Aunque en un principio Sunrise Swiss no tenía pensado hacer más unidades hasta la feria de Tilburg, hemos logrado convencerles y a finales de febrero tendremos nuevas unidades. Eso sí, conviene que hagáis vuestra reserva si no queréis quedaros sin él. Aunque en un principio se tenía pensado en adaptar también el MSXCDEX para el IDE, con el que se tendría un acceso total al CD, Henrik Gilvad nos comentó que los japoneses no han querido facilitarle el código fuente, por lo que de momento tendremos que seguir utilizando las rutinas que vienen con el interface para el manejo del CD.

BAJADA DE PRECIOS

En el nuevo catálogo, que incluimos en este mismo número, puede verse que algunos productos han bajado considerablemente de precio, especialmente las ampliaciones de memoria. Os recordamos nuevamente que aquellos que estén interesados en algún producto no tienen que pagar absolutamente nada por adelantado, por la sencilla razón de que podría darse el caso de que ya no quedasen existencias a la hora de hacer el pedido; por eso no estaría mal preguntar antes por la disponibilidad del mismo.

mercadillo del usuario

INTERCAMBIO software para MSX. Además, si estás interesado en cualquier cosa que tenga que ver con el sistema MSX, contacta conmigo (en inglés) y envía tu lista de software a:
OMNIUM
Postbus 24
7038 ZG Zeddam
Holanda

COMPRO cable RGB/Euroconector. También vendo los siguientes cartuchos: Nemesis III (SCC), Vampire Killer y USAS a 3.000 ptas. cada uno y el Nemesis I, Golvellious y Penguin Adventure a 2.000 ptas. cada uno. Interesados, contactar con:
Jordi Carrillo
C/. Norte nº8, esc. B 4º-2ª
08207 Sabadell
Barcelona
Tel. (93) 716 89 16

VENDO ratón por 5.000 ptas. También vendo la controladora Mitsubishi con unidad de disco por 15.000 ptas y un ordenador MSX2 modelo Philips 8280 (con unidad digitalizadora) por 45.000 ptas. negociables. Interesados contactar con:
Iván Alonso Bes.
Tel. (93) 662 86 08

COMPRO King's Valley I , Game Master 2, o cualquier otro juego original japonés. Interesados contactar con:
Antxiko Gorjón
Avda. Libertad nº2 - 6º izq.
48901 Baracaldo
Vizcaya

VENDO cartucho Music Module en perfecto estado, con embalaje original y su correspondiente manual. Los interesados contactar con:
Daniel Briñas
C/. Blas de Otero, 13 4ºC
48014 Bilbao

VENDO MSX2 Philips VG-8235, nuevo y embalaje original de un stock de la compañía puesto en venta hace 2 meses, con VDP averiada, por tan sólo 5.000 ptas. Los interesados pueden contactar con Nacho tanto por Fidonet como por Internet en:
E-mail: macross@arrakis.es
Fidonet: 2:341/78.9

VENDO MSX2+ Wavy 70FD con 512Kb. con cable RGB y adaptador RF por sólo 65.000 ptas. Interesados contactar con:
Manuel Pazos
C/. General Dávila, 60
bloque 5º, 5ºB
39006 Santander
Tel. (942) 31 44 41

VENDO teclado maestro para Music Module de 5 1/2 octavas, con cable largo para conectar al cartucho. Precio a convenir. Interesados preguntar por Raúl en el teléfono (91) 711 21 69.

VENDO EPROM con la Kanji ROM. Precio a convenir. Interesados contactar con:
Francisco José Suárez
Tel. (922) 25 52 97

CAMBIO MSX-1 HB-20P por ratón o FM-PAC. También cambio MSX-2 HB-F9S por Music Module o Moonsound. También compro ordenador Turbo R.
Interesados ponerse en contacto con:
José Antonio Lafuente
C/. Marruecos, 19 1º A
41015 Sevilla

BUSCO programador que esté dispuesto a realizar juegos para MSX. Yo me ocuparía de los gráficos. Contactar con Paco Santos en el tel. (93) 388 29 16

BUSCO ordenador MSX2+ en buen estado de conservación. Interesados contactar con José Mª Díaz. Tel. (95) 476 91 34

VENDO impresora Plotter PRN-C41 de Sony por 5.000 ptas, e impresora NMS1431 de Philips por 17.000 ptas. Interesados contactar con:
Julio Velasco
Apartado de Correos 137
48980 Baracaldo (Vizcaya)
Tel. (94) 437 17 97

VENDO digitalizador de video Sony HBI-V1 en perfecto estado, con manuales. Precio a convenir. Interesados contactar con:
Juan Pedro González
C/.Quevedo, 13 bajo
24300 Bembibre - León
Tel. (987) 51 00 00

COMPRO cartucho SD-Snatcher y Parodius. Además intercambio algunos cartuchos. Paco Vera, tel. (93) 783 48 58

VENDO ordenador Mitsubishi ML-G3 MSX2, ampliado a 256K. de RAM y con 4 slots, unidad de 720K,... Precio a convenir. Maximiliano Orlando. Tel. (95) 443 49 11 ó (929) 51 77 99

COMPRO cartuchos de MSX tarjeta de comunicaciones RS-232C a buen precio. Iñigo. Tel. (94) 437 89 62

el catálogo MSX

software

Pentaro Odyssey	2.000
The Trilogy (OPL4)	600
Rhythm (OPL4)	500
Jungle Symphonies (OPL4)	500
Battle Bomber (GFX9000)	2.000
Calculus	500
FONY Blue disk (GFX9000)	350
Tetris 2 (RAM)	2.600
Match Maniac (Abyss)	1.900
Sunrise Magazine 18 (disco A)	700
Sunrise Magazine 18 (disco B)	700
MoonBlaster	3.250
Bozo's Big Adventure	1.500
Pumpkin Adventure II	3.000
Giana Sisters	2.250
MB Music disk #2	1.125
The Witch's Revenge	3.000
Blade Lords	3.000
Retaliator	3.000
Screen 11 Designer	3.000
Arma Mortal	1.200
Pumpkin Adventure III	3.600
MIPS (desensamblador)	500
Audio Wave	500
Metal Limit	1.000
CD Player	500
Metallica (Soksoft)	1.500
Jarretel (Soksoft)	500
Destroyka (Soksoft)	1.500
Dummieland (Soksoft)	2.000
Heaven&Hell (Soksoft)	1.500
Koustracker (Soksoft)	2.000
Zone Terra (Xelasoft)	1.500
Aladin DTP	6.500
Akin	2.600
CD audio "Energy from MSX"	2.500

Moonsound

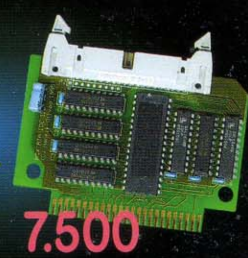
Unidad sintetizadora FM con 18 canales FM y 6 canales Wave.
Unidad sintetizadora PCM con hasta 24 canales simultáneos, frecuencia de reproducción de 44,1 kHz., 128Kb. de SRAM ampliables. Incluye caja, manuales, software y cable.



35.000

Interface IDE

Interface ATA-IDE.
Incluye MSXDOS2 interno y flashrom para futuras actualizaciones.
Compatible con discos duros, CD, removibles...
Alta velocidad de acceso.
Se puede utilizar en MSX2 o Turbo R.
Conexión de hasta 2 dispositivos ATA-IDE.



7.500

CLUB MSX HNOSTAR

Apartado de Correos 168
15700 Santiago de Compostela
Tel. (981) 80 72 93
E-mail: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar/

Condiciones de pago:
Todos los envíos se realizarán contrarreembolso (sumar 300 ptas. para gastos de envío). También es posible realizar el pago mediante un giro postal o ingreso en nuestra cuenta corriente de Caja Postal nº 00-18.880.917 (Rogamos adjuntar una fotocopia del resguardo indicando el motivo del mismo). Recomendamos consultar previamente la disponibilidad del producto.

hardware

Interface IDE	7.500
Interface SCSI Novaxis 1.51	10.500
Ampliación de memoria 1Mb.	11.700
Ampliación de memoria 2Mb.	15.000
Ampliación de memoria 4Mb.	20.000
FM stereo PAK	8.000
Moonsound	35.000
Graphics 9000	40.000
MSX-DOS 2.22	6.000
Plumillas Plotter (4 colores)	600
Interface scanner	5.500
Expansor 4 Slots (Gouda)	15.000
Mini-expansor 4 Slots (CIEL)	12.000
Expansor 8 Slots (Sunrise Swiss)	28.000
Caja plástica para cartuchos (CIEL)	1.500
Tarjeta COVOX	2.000
V9958	7.500
Scart Switch (Sunrise) sin cable	4.000
Plotter Sony PRN-C41	6.500
Disquetera TEAC 720Kb.	10.000
Disquetera Panasonic 720Kb.	8.000
MSX2 Philips NMS8245	11.000

Expansor

Expansor de 4 slots (CIEL)
Compatible con cualquier modelo de MSX.
Permite conectar cartuchos como Graphics 9000, Moonsound, digitalizador de vídeo Sony... sin ningún tipo de problema y sin necesidad de fuente de alimentación externa.



12.000

No es un pájaro... no es un avión... es ¡un pingüino!





2.000 ptas.



El héroe de esta aventura es un simpático pingüino que tendrá que superar las más difíciles pruebas por tierra, mar y aire, con habilidad, destreza y gran dosis de ingenio

YA DISPONIBLE A TRAVÉS DEL CLUB

http://www.ctv.es/USERS/hnostar/

